VA GARLAS AGEA
GRAVIA YE GORIA
СКРИПТОРИЙ ÷ ЮЛИАНОСА
LATTIA MALLARI AV MALATU

карманный путеводитель
по

Вварденфеллу

островной части Морровинда

*Подробное описание основных поселений
и достопримечательностей
острова*

Отпечатано в частной типографии при библиотеке
"Скриптории Юлианоса"

IVЭ 2 год

Моей основной целью было облечь в достойную форму этот титанический труд замечательных учёных дабы донести их в доступной форме до народа моей горячо любимой родины.

Кайсар Коллфин Джес

Издание второе, переработанное, исправленное

От издательства

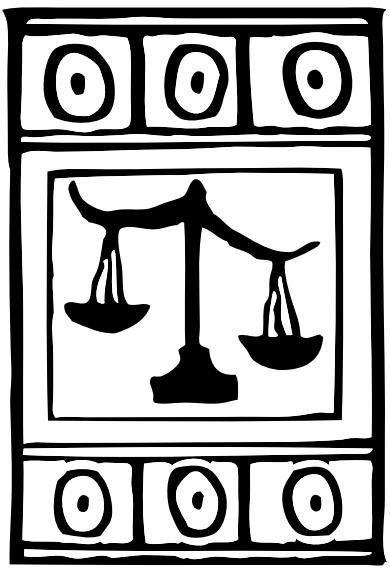
Граждане Империи!

Представляем вашему благосклонному вниманию "Путеводитель по Ввардендфеллу". Сии изыскания явились плодом кропотливой работы имперских учёных Руфулуса и Аризоны. На страницах этого эпохального труда приключенец найдёт не только подробное описание городов, посёлков и фортов острова, а также нрава их обитателей, но и рекомендации, к кому следует обратиться за советом в данном населённом пункте, кто держит магазин, а кто, возможно, нуждается в услугах мечника или мага. Как вы знаете, обычно данмеры не слишком жалуют чужеземцев, так что легко представить, какой ценой вам достались бы эти сведения.

Первая экспедиция состоялась в 3Е425-3Е426. Впоследствии некоторые данные были уточнены.

Мы испытали определенные затруднения, решая вопрос о лучшей категоризации материалов ввиду постоянной борьбы за сферы влияния на острове как между Великими Домами данмеров, так и другими группировками. Надеемся, что результат, к которому мы пришли, удовлетворит наших взыскательных читателей.

Большая часть рукописей ещё находится в редакции, однако мы сочли нужным познакомить вас с подготовленными к настоящему моменту материалами. Никто не знает, вдруг уже завтра срочные дела позовут вас на Ввардендфелл.



Дом Хлаалу

Историческая справка: Дом Хлаалу - один из пяти данмерских Великих Домов, известный как Дом торговцев и мошенников. За пределами Вварденфелла Дому принадлежат плодородные земли к западу от Внутреннего Моря с центром в Нарсисе. Хлаалу - самый молодой и динамично развивающийся Дом, наиболее активно колонизирующий Вварденфелл. Дом нередко поступается исконными данмерскими принципами и традициями в пользу прибыли. В частности, именно он первым начал переговоры о перемирии и сотрудничестве с Империей, благодаря чему королем Морровинда сейчас является представитель этого дома Хелсет. Несколько лет назад Хлаалу вступил в альянс с Домом Дрес.

Территория, контролируемая Домом Хлаалу - плодородные юго-западные земли Вварденфелла с городами Балмора и Суран, построенными в традиционном южновелотийском стиле. Балмора - второй по величине город Вварденфелла с достаточно крупными чужеземными общинами, расположен в южной части Западного Нагорья, в среднем течении реки Одай. Суран - культурный и развлекательный центр Вварденфелла, находится на побережье озера Масоби к северо-востоку от Вивека. На Аскадианских островах, между Балморой и Сураном, лежит множество плантаций, принадлежащих членам Дома (в данном разделе содержится информация об одной из них, принадлежащей Орвасу Дрену; соответствующие документы

предоставлены разведывательным отделением Легиона), а также Поля Кумму - место паломничества Храма. Также под контролем Хлаалу находится Горький Берег, болотистая полоса земли между Аскадией и Внутренним Морем, где расположены бедные рыбацкие деревушки Хла Оуд и Гнаар Мок, отличающиеся беспредельной криминализацией и активным участием в контрабандом бизнесе.

Данные о Балморе, Суране, Хла Оуд и Гнаар Мок были собраны в ходе совместной экспедиции Университета и Совета Старейшин, организованной в 425-426 *гг.*

Балмора

Не следует искать лунный сахар там, где его нет.
Цция

Во время своей экспедиции я посетил много интересных и необычных мест. Я видел величественную башню Тель Нага в Садрит Мора, разговаривал с шаманками племён эшлендеров, осматривал альдрунский Скар и даже любовался одной из главных святынь Храма - пепельной маской Вивека. Но один город я пропустил. Это была Балмора.

Я решил, что никто не расскажет о городе лучше, чем его обитатели, и поэтому решил не прибегать к официальным документам, а послушать местных жителей. Я думал на-

счёт общего интервью с важными лицами Балморы, но так получилось, что если и удавалось выпросить часок на разговор, то у другой персоны в это время было какое-то важное дело. Поэтому мне пришлось беседовать с каждым человеком или эльфом отдельно.
Гильдия магов - могущественная организация, управляемая пятью архимагами. Одним из архимагов является Требониус Артюриус. Ему подчиняются маги Вварденфелла. Как раз в Балморе находится одно из отделений Гильдии. Было бы глупо не побеседовать с управляющей местного отделения организации Ранис Атрис.

- Здравствуйте, сэра.
- Добрый вечер. От лица всего отделения гильдии хочу поблагодарить вас за возможность рассказать читателям о нашем городе и Гильдии Магов. Гильдия проводит разнообразные исследования, в частности, Ажира написала отчёты о видовом многообразии флоры Горького берега. Информация, содержащаяся в этих докладах, будет использована в дальнейшем.
Мы также занимаемся продажей зелий, зачарованных предметов, заклинаний и обучением желающих магическому искусству. Но не стоит воспринимать гильдию как обыкновенный магазин. Мы принимаем всех, кто хочет потрудиться и получить за это награду. По моему представлению, магу вряд ли понадобятся деньги, хотя бы потому, что сама философия предусматривает, что его главная сила не в золоте, а в его мудрости и могуществе. Волшебник, если он уважает себя, не станет марать подошвы, путешествуя пешком. В лучшем случае он телепортируется туда, куда ему надо, а если это по каким-либо причинам невозможно, он пролевитирует туда, недосягаемый для врагов. Поэтому ему скорее понадобятся зелья или зачарованное оружие, чем сотня септимов. Не надо рассчитывать, что тут вам будут платить.

Что же касается нашего города, то он существовал ещё в конце Первой эры. Здесь находился дворец Вивека (к сожалению, он не сохранился), и тут лечили Альмалексию (да будут благословенны Их имена). Город очень древний, пытливый ум да зоркий глаз найдут здесь много интересного.

На одной из улиц Балморы мне повстречалась Дралоса Атрен. Я попросил её рассказать о Балморе, и вот что она поведала.

Наш город готов принять каждого, лишь бы у него в кармане звенело больше чем 10 золотых, и он не был интересен Легиону. Конечно, не всё так просто. Социальная структура Балморы сложна. Здесь живёт несколько групп жителей. Их можно отличить по тому, где они лечат свои болезни.
В первую группу входят бедные чужеземцы. Их редко принимают в храмах, поэтому они либо идут к торговцам, где покупают дешёвые зелья, либо пытаются вылечиться самостоятельно с помощью трав. Часто эти эксперименты заканчиваются плохо, и им приходится закладывать какую-нибудь вещь и обращаться в форт Легиона Лунной Бабочки. Бедняцкая жизнь оставляет желать много лучшего, потому что едят они мало, отчего им мало платят в шахтах или в других местах, и наоборот. Иногда доходит до того, что бедняку приходится становиться рабом какого-нибудь тельваннийского волшебника, который порубит его на кусочки, сожжёт в результате очередного эксперимента или превратит в крысу.
Вторая группа - верующие бедняки. Они в большинстве своём являются прихожанами храма и всегда могут рассчитывать на тёплую койку при сильном недомогании, или заговор священника при небольшой болячке. Иные данмеры часами стояли у алтарей Альмсиви, бормоча что-то не-

связное. Обычно верующие работают в шахтах или служат наёмными помощниками богачам. В рабстве почти никогда не попадают. В исключительных случаях могут присоединиться к какому-нибудь эшлендерскому племени. Таким бывает очень тяжело, но они живут более-менее достойно.

Третья группа - торговцы и содержатели таверн и трактиров. Они в основном приходят за лекарствами к магам. Цены гильдии слишком высоки для бедных, но и качество продукции довольно высоко. Деньги получают путём продажи услуг или вещей. Живут они достойно и редко нанимают себе рабов. Раба надо кормить, поить, а на это у них нет ни времени, ни денег.

И последняя группа - верхушка. Это знать и дружина знати. Почему дружинники? А потому что они получают щедрое жалование от своих господ и иногда может получиться, что иной телохранитель может выйти богаче лорда менее знатного, чем тот, кому он служит. Обычно они обращаются за зельями к Наьkарии из Белой Гавани. Они продаёт самые лучшие зелья, и это признаёт даже Гильдия магов. Но и просит алтмерка за свой труд немало.

Перейти из низшей группы в группу повыше практически невозможно. Зато с верхушки можно упасть меньше чем за день. Неловкое движение, неосторожно брошенное слово - и всё, ты уже камнем летишь вниз. Некоторые разбиваются о твёрдое дно жизни. Другие получают многочисленные переломы и быстро погибают.

Через некоторое время я встретился с Хасфатом Антаболисом - известным в научных кругах человеком и просто приятным и интересным собеседником.

- Добрый вечер, господин Хасфат.

- Добрый. Хочу поприветствовать также всех ваших читателей. Балмора - очень интересный город для учёных.

- Извините, перебью, не могли бы вы сначала рассказать о своих исследованиях?
-Да, конечно, сейчас я занимаюсь обработкой информации, полученной в результате экспедиции в Нчулефтингт. Это крепость исчезнувшего народа рядом с фоядой Ашур-Дан. Некоторые из материалов, возможно, подскажут решения многих вопросов. Без лишней скромности могу сказать, что я эксперт по двемерам. Много загадок и опасностей таят их поселения, однако цена того, что можно добыть во время походов туда, превосходит их. Ну, а теперь о нашем городе.
Можем заметить, что здания здесь построены из песчаника. Однако вблизи Балморы выступают вулканические породы, нет песчаника и на Горьком Береге и Аскадианских островах. Похоже, материал пришлось привозить издалека. Это также даёт поле для рассуждений. Возможно, вскоре выйдет моя книга на эту тему.
Следующей моей целью был трактир под названием "Южная Стена". Там меня уже ждал его хозяин Бакола Клосиус.

- Добрый день, Бакола.
- Добрый. Я рад, что вы пришли. Если позволите, я расскажу вам об архитектуре Балморе и постараюсь рассказать поподробнее о каждом из районов.В частности, западный берег состоит из прибрежного ряда домов, за которым находятся две площади. Вокруг первой располагаются лавки и магазины местных торговцев, а вокруг второй площади расположены поместье совета Хлаалу и другой знати. Также здесь располагаются несколько трактиров, дорогих магазинов и храм. Таким образом, мы можем выделить две части: торговая площадь и Высокий город.
На краю торговой площади стоит магазин Ра'Вирра. Он утверждает, что только у него можно купить дэйдрическое оружие. Конечно же, это не так. Не отрицает это

и сам торговец. Но замечает, что его дьявольские и демонические клинки иногда сравниваются с дэйдрическими. Странно, ведь такое оружие нигде не продаётся... Объяснить это можно тем, что хаджит открыл своё дело недавно и вполне возможно он их добыл во время своих странствий. А может, у него какие-то связи?

Рядом с торговой площадью располагаются здания имперских Гильдий магов и бойцов. Местным отделением сообщества магов уже довольно долгое время руководит Ранис Атрис. Она умна, добра (с некоторыми), в меру жестка, но у неё есть только один недостаток - её легко обмануть. Для неё важно само заявление о том, что проблема решена. Способы выполнения и подробности результата её мало волнуют. Здесь царит дух соперничества, потому что не так давно поступившие сюда Ажира и Гальбедир имеют разные представления о том, кто же лучшие маги: хаджиты или босмеры. Они не гнушаются даже воровства и обмана. Руководство смотрит на это сквозь пальцы, но вполне возможно, скоро они начнут призывать для своих боёв дэйдр и просто-напросто разнесут гильдию.
Гильдией бойцов долгое время руководит Айдис Огненный Глаз. Она не понимает цели создания этой организации, и превратила её в гильдию убийц. Причём если Мораг Тонг совершает свои действия во благо Мефалы, то новички совершают свои действия во благо Камонны Тонг. Известен один факт про Айдис. Хотя она и твердит, что поклоняется Девяти, и никогда не отступала от своей веры, на самом деле она поклоняется Клавикусу Вайлу. Вот такая честная управляющая.
Кстати, я думаю, стоит отдельно рассказать об этих гильдиях. Местонахождение центрального отделения Мораг Тонг вслух не рассказывают, но простым жителям хватает и региональных отделений. От обращения

до выполнения проходит обычно меньше недели. Нет человека - нет проблемы. Кстати, один из постояльцев рассказывал, что там недавно был убит человек. Естественно, это простому смертному не видно, но уже и этот слух настораживает. Может быть, внутри организации происходит борьба?

Где находится Камонна Тонг, знают все. И все знают их "благие" цели. Уничтожение неугодных, борьба с Гильдией воров, продажа запрещённых империей вещей... Словом, почти все, что запрещено законом. Своими щупальцами они опутали и верхушку Дома Хлаалу.

Отдельно также стоит рассказать и о прибрежном ряде домов. Дома здесь преимущественно двухэтажные, некоторые из них соединены небольшими мостиками со зданиями, находящимися во втором ряду. Здесь живут две интересных личности: Ция и Эд Теман, по прозвищу "Быстрый Эдди". Ция - каджитка, известная в определённых кругах, у неё один из самых лучших са... Нет, это лучше не рассказывать. Скажу лишь, что, пообщавшись с ней, остаёшься под таким впечатлением, преодолеть которое не может ничто. Быстрый Эдди - хороший данмер. Пьёт как норд, хмелеет уже после первой кружки, и начинает рассказывать невероятные истории. И бывший Телванни он, и вор он ловкий, и маг он хороший, и что вообще никого богаче его нет во всей Балморе. Может быть это всё бред, но ведь что у трезвого на уме, то у пьяного на языке...

Восточный же берег состоит из трёх рядов домов.

Первый ряд состоит из четырёх домов. Самый южный из которых представляет собой невысокую башню. Однако она выполняет не только сторожевые функции (этим занимаются стражи Хлаалу и легионеры из ближайшего форта), а ещё служит и жильём. Во втором ряду, наверное, самым примечательным является мой трактир. Здесь аргонианин Единственный-Кто-Стоит-Там занимается

обучением всех желающих магическим искусствам. Конечно, это вызывает раздражение у Гильдии магов, и поэтому первого встречного выходец из Чёрных Топей учить не будет. В последнее время на этой стороне было обворовано несколько человек, и я не советовал бы вам прогуливаться в этой части Балморы вечером.
Если же рассказывать о Гильдии бойцов подробно, то можно открыть харти́ю Гильдии и прочесть там, что она была основана в 321 году приказом властелина Версиду-Шайе. Но тут же можно найти и некоторое противоречие с современным положением дел: Гильдия бойцов предоставляет работу наемникам и добровольцам и обеспечивает заключение контрактов с местными гражданами. Граждане могут заключать с гильдией контракты на уничтожение паразитов и монстров, доставку товаров на опасных маршрутах, сбор животных для арен, а также для выполнения других задач по решению Управления Гильдии. Интересно, можно ли считать людей паразитами или монстрами? Хотя, если наверху решили что такое делать можно, то всё правильно...

Точно в назначенное время меня пригласили в комнату Дондоса Дрилера, живущего в поместье совета Хлаалу. По пути туда, я зашёл в один из многочисленных магазинов и приобрёл там бутылочку мацта.

- Добрый день, господин Дондос.
- Добрый. Насколько я понимаю, вы по поводу интервью? Хорошо.
С самого своего основания Балмора находилась под влиянием нашего Дома. Дома здесь построены в едином стиле Хлаалу. То есть небольшой прямоугольный домик, серовато-жёлтого цвета, с невысоким крыльцом и небольшой площадкой на крыше, от которой идут покатые спуски. Иногда

делают второй этаж, и тогда рядом с обычной входной дверью можно увидеть лестницу. Внутреннее убранство не блещет роскошью, но зато всё расположено здесь так гармонично, что боишься неловким движением руки что-либо сдвинуть со своего законного места. Дом знатного эльфа существенно отличается от дома, хозяин которого не настолько богат. Здесь возможен не только второй, но даже третий этаж. Прихожая богато обставлена, по дому ходит охрана... - Тут данмер допил мацт. Глаза его заметно повеселели, а тон поменялся. - В настоящее время из-за определённых обстоятельств нам приходится оказывать поддержку Империи. Естественно, мы имеем своё собственное мнение. Но сейчас здесь, в Балморе, и там, в Нарсисе кризис. Чтобы хоть как-то удержаться на плаву и не пойти по миру, мы поддакиваем Сиродиилу, в обмен он поддерживает нас материально. Если верхушка вдруг перестанет во всём соглашаться с центром, то он найдёт себе другой рупор, который будет передавать его голос с меньшим количеством искажений, а мы потеряем рынки сбыта и рассыплемся. Сейчас Хлаалу представляет собой хрупкую башню, поддерживаемую тысячами скоб и ободов. В целом здание выглядит монолитно крепким и непоколебимым. Но стоит убрать поддержку, и всё рассыплется в пыль. Это грустно, но это действительно так.

Совет Дома уже давным-давно потерял нити управления и существует лишь, для того чтобы на материке думали, что у нас всё хорошо. На самом деле Домом управляет Орвас Дрен со своей кучкой убийц и контрабандистов. Нивена Улис и Веланда Омани всегда его поддержат, отчего что слишком сильно боятся его. Крассиус - совсем другой разговор. Этот старый развратник готов все дни и ночи напролёт писать свои пошлые пьески и издеваться над публикой, показывая их всем. А в свободное время совокупляться с молодыми людьми или девушками в самых

разных позах. Да-да, вы не ослышались, похоже, он и мужеложством занимается. Конечно, это всего лишь слухи, но кто знает... Инглинг - тот ещё овощ. Казалось бы, просто занимается разведением своих драгоценных крыс, в некоторой степени, даже гордость Хлаалу, ведь он же норд... Но эта гордость и простота - лишь прикрытие. Деньги, попадающие к нему в руки, удивительно быстро исчезают. Драм... А что Драм? Мало кто знает, где он живёт. Обыкновенный параноик, так же гоняющийся за прибылью, как и все остальные.

В Балморе не живёт ни один Советник Великого Дома Хлаалу. Нилено Дорвайн - просто знатная горожанка. Но, несмотря на то, что она кровница, она заработала себе таких врагов, которые больше подобает иметь советнице. С Авоном Ораном - правителем Сурана у неё давняя вражда, ещё с тех пор, как он не поддался её чарам. Уж она прыгала вокруг него, упрашивала, на коленки садилась, да он всё одно. А с Неминдой ей сам Акатош велел поссориться.

Ведь они обе... тте ещё...
Ну, ладно, что-то я увлёкся. И вообще, у меня много дел на сегодня намечено, до свидания.
"Хм... С чего бы это он?" - подумал я, - "хотя это его проблемы". По пути мне встретилась Драрэйн Телас и, узнав, что рядом с ней идёт исследователь, желающий узнать побольше о Балморе, она всплеснула руками и попросила... нет, потребовала зайти к ней в дом и взять у неё интервью.
- Ой, а, правда, что про меня прочитают много людей? Ой, а, правда, что вы из Сиродиила? Ой, а правда... - зачастила эльфийка.
- Подождите, подождите. Расскажите, пожалуйста, о своей жизни и о Балморе.
- Ну что ж, я расскажу вам. Жизнь в Балморе обычно тихая и спокойная. Утром я встаю, умываюсь, переодеваюсь, готовлю себе завтрак (иногда я приглашаю кого-нибудь к себе, чтобы не кушать одной). После этого я иду в Храм,

он находится на другом берегу, там я молюсь Альмсиви. Затем я иду по магазинам. Магазинов у нас очень много, можно выбрать все, что душе угодно. По пути захожу в Гильдию бойцов и справляюсь, не нашлось ли кого, кто мог бы истребить крыс у меня в доме. Вы, ксатаи, не могли бы?

Пришлось мне убить её крыс, хотя это было ужасно неприятное занятие. Однако данмерка была необычайно счастлива.
-Спасибо, а то я бы ещё целый век ждала, пока кто-нибудь поможет мне с этим. Спать в столовой - не самое лучшее занятие... Ну, так я отвлеклась. Затем я прихожу домой, разбираю покупки и готовлю обед. Пообедав, я беру какую-нибудь книгу и сажусь читать. Потом опять я ем и ложусь спать. Иногда ко мне приезжает сын, и жизнь становится немного веселее. Но в последнее время он только присылает деньги, а меня уже год как не навещает. Но я верю, что дождусь его.
Жизнь тёмного эльфа очень длинна, вы, люди, думаете, что мы живём вечно... Нет, наша жизнь конечна. И, тем более, данмерки не могут иметь много детей. С природой не поспоришь... А, хотя, чего это я о грустном! Наливайте себе ещё чаю. Не каждый день у меня бывают гости.

Я ещё долго беседовал с Драраэйн, она рассказала мне о своей жизни и очень просила, когда я буду в Анвиле, передать письмо её сестре. Также мне в руки попал лист из недавно проводившейся переписи населения Балморы. Думаю, читателям он пригодится.

14 день Утренней Звезды, 426 год Третьей Эры.

Послесловие.
Во 2 году Четвёртой эры судьба опять меня занесла в Балмору, где я встретился с Каем Косадесом. Он - монах, служащий в часовне Акатоша, в Крагенмуре, приехавший на некоторое время сюда.

- Здравствуй, Кай.
- Добрый вечер. Чаю, флина, или желаешь...
- Эх, ты даже не представляешь, к чему это может привести! Или ты не слышал о муже той данмерки в Вивеке?
- У меня достаточно большие уши, чтобы слышать то, что слышат другие. Я прожил здесь достаточно времени, чтобы знать, как можно добыть нужную мне информацию. А ты, видимо, всё живёшь в своём домишке, в Короллe? Ну, как, всё хорошо, солнышко не напекает? Под боком Имперский город и старик в Золотой Башне?
- Успокойся, я уже давным-давно там не живу. От столицы до моего дома не намного ближе, чем отсюда.
- А, ну да, конечно, как я мог забыть, что ты у нас стал придворным писцом! Что, учёным вдруг стали меньше платить? Или хитрец и его свита уже не восхищаются твоим бредом? А как хвалебную книжку про них написал, так и домик дали?
- Если ты сейчас же не замолчишь, я сам закрою твой рот. Я не затем приехал сюда, чтобы слушать голос сахара. Вот тебе письмо, почитаешь, если ты ещё не совсем разучился читать. И привет тебе из Кватча. - Монах развернул бумагу, пробежался по ней глазами и заплакал.
Когда я оставил Косадеса, он всё ещё рыдал.

Суран

Суран – жемчужина Аскадианских островов. Это общеизвестно, и мы не собираемся, Акатош упаси, опровергать это – наоборот, мы подтверждаем: да, Суран – истинная жемчужина южного Вварденфелла. И мы надеемся, что после прочтения этой статьи вы занесете Суран в список тех городов Империи, которые мечтаете как-нибудь под старость посетить.

Что же в этом небольшом городке, уютно примостившемся на обрывистом побережье озера Масоби, так привлекает туристов со всего Морровинда и даже из других провинций?

Во-первых, Суран невероятно красив. Достаточно один раз увидеть этот город на восходе, когда солнце, поднимающееся из-за холмов ближней фояды, окрашивает в нежно-розовые цвета башни Верхнего города, или прогуляться по набережной, прислушиваясь, как шелестит листвой роща близ поместья Улис – и вы поймете, что нет на Ввардендфелле города лучше Сурана. Но он, разумеется, хорош не только своей красотой. Немалую часть туристов, посещающих Суран, составляют паломники. Они, как правило, проводят ночь в трактире Сурана (или в Доме Земных Наслаждений, о котором речь позже), а затем разделяются на две неравные группы. Одна, побольше, направляется на запад, к полям Кумму, где, как утверждает культовая книга «Путь паломника», лорд Вивек помог местному фермеру вспахать поле (предоставим читателям право самим судить об истинности этой легенды), а другая, поменьше – вокруг вышеупомянутой фояды на север, где лежит в руинах древнее дэйдрическое святилище Бал Ур. Там они приносят жертвы своему кумиру, нечестивому лорду дэйдра Молагу Балу. Храм давно борется с дэйдропоклонниками в Морровинде, ежегодно радостно рапортуя о невероятных успехах в этой области, но любой, кто хоть раз бывал в Суране, может с легкостью опровергнуть эти демагогические заверения. Впрочем, довольно о туристах – пора поближе познакомиться с городом.

Суран традиционно разделяют на два района: Верхний и Нижний город. Главные архитектурные доминанты Верхнего города – поместье губернатора и Храм. Губернатором Сурана последние два десятилетия является Авон Оран, высокопоставленный представитель дома Хлаалу.

Столь долгое пребывание на этом посту обусловлено тем, что он старается не вмешиваться в опасные дела и сохранять нейтралитет в любой ситуации. Яичная шахта Инаниус, принадлежащая ему, приносит достаточный доход, чтобы у Орана не возникало охоты плести интриги в верхах или впутываться в бизнес Камонна Тонг. Однако один заклятый враг у него все же имеется – это его коллега по Дому, Нилено Дорвайн, не раз пытавшаяся скомпрометировать его перед Советом. Тем не менее пока все эти попытки оканчиваются неудачей, и статус-кво сохраняется – Нилено руководит Балморой, Авон – Сураном. Поместье Орана представляет собой весьма помпезное двухэтажное здание с башней и цоколем. С балкона поместья открывается великолепный вид на озеро Масоби и фазенду непосредственной начальницы губернатора, госпожи Нивены Улис, Советника Хлаалу.

Суранский Храм достаточно беден по сравнению с храмами в других городах, например, в той же Балморе. Типовое одноэтажное здание, никаких мало-мальски значимых святынь в экспозиции, штат в количестве 1 (одного) сотрудника – короче говоря, держится это заведение исключительно на пожертвованиях благочестивых данмеров, заходящих сюда помолиться перед паломничеством к полям Кумму. Почему Толер Сарионi не озаботится состоянием одной из своих ключевых епархий – непонятно. Хотя предположение имеется: как нам стало известно, он сейчас работает над новым изданием своих сверхпопулярных "Проповедей".
Помимо Храма и губернаторского поместья, в Верхнем городе наличествует трактир, торговые ряды и несколько домов зажиточных горожан. Здешний аптекарь, эшлендер с непроизносимой фамилией Ассирнарари и еще более непроизносимым именем, которое мы здесь для экономии

мест приводить не будем, по праву считается одним из лучших аптекарей Вварденфелла, а его коллекция ингредиентов поражает своей обширностью.

На склоне холма, рядом с поворотом лестницы, связывающей Верхний город с Нижним, прямо перед городскими воротами, стоит достаточно мрачное двухэтажное здание. Это печально знаменитый Рынок рабов, центр аскадианской работорговли. В основном здесь торгуют каджитами и аргонианами, но имеются и бретонцы, и даже был замечен один высокий эльф. Хозяин рынка, Дранас Сарат рам – крупнейший специалист по культуре и языку аргониан. Остается только сожалеть, что такой блестящий ученый в свое время отверг карьеру в Университете и избрал судьбу работорговца в своей далекой и отсталой провинции.

У подножия порта силт-страйдеров раскинулась рыночная площадь Нижнего города, выходящая на облицованную песчаником городскую набережную. Среди магазинов, располагающихся на этой площади, стоит отметить кузницу Гарота мука гро-Музгуба, всесторонне образованного орка, обладающего прямо-таки энциклопедическими знаниями в области военного дела. Кажется, нет во всем Тамриэле таких доспехов и оружия, с которыми он не был бы знаком. В отличие от большинства своих сородичей, он достаточно открыт и дружелюбен, и с удовольствием делится своими знаниями с клиентами.

И, разумеется, рассказ о Суране был бы неполон без упоминания главной городской достопримечательности – Дома земных наслаждений Дезель. Это заведение по популярности даст фору Бал Уру и полям Кумму, вместе взятым. Сюда стекается столько «паломников» со всего Морро-

винда, что хозяйка Дома, Хельвиан Дезель, подумывает о расширении своего заведения путем надстройки третьего этажа. Правда, Авон Оран пока не дает на это разрешения – и его несложно понять: такое крупное здание закроет для городской сторожевой башни сектор обзора, а может, и сектор обстрела, кто знает? Телванни наращивают свою активность по всему восточному побережью, и первый удар может прийтись как раз на пограничный Суран. Впрочем пока непосредственной опасности этого нет, и двери города гостеприимно распахнуты для туристов. Поспешите и вы посетить эту жемчужину Аскадианских островов, пока еще есть такая возможность.

От издательства: *С сожалением приходится констатировать, что такой возможности уже нет – как и предвидели наши авторы, между домами Хлаалу и Телванни вспыхнула открытая война. До окончания конфликта мы категорически не рекомендуем посещать Ввардендфелл вообще и Суран в частности.*

Плантация Дрена

подслушано из разговора двух данмеров

Послушай меня, мой друг, плантацию брата герцога, Орваса Дрена, не замечают только слепой скриб. Это небольшая деревня, огороженная каменным забором. Она стоит на берегу озера. Так что у тебя есть выбор: заходить в неё со стороны воды или через ворота. В любом случае ты должен сделать это незаметно.

— Но что же выращивают на этой плантации?

— Не что, а кого. Официально Дрен является крупнейшим поставщиком кожи нетча на рынок, недаром вокруг его плантации постоянно кружат нетчи. Но на коже нетча сложно заработать столько денег. Если бы не имперские законы, он бы мог превратить всё население Ввардендфелла в корпрусных тварей. Потому что в его закромах столько лунного сахара и скуумы, что продай он их, смог бы купить весь Морровинд. Тебе нужно обезопасить Морровинд от такой угрозы.

— Но что это за угроза?

— Эх, не будь ты моим другом, сидел бы здесь без головы... Ну, так и быть. Дело в том, что Орвас Дрен был младшим братом в семье Дренов, которая занимала очень высокие посты в Великом Доме Хлаалу, и он рос в роскоши и богатстве, но недавно, когда Ведаму предложили пересе-

литься на Ввардендфелл и стать герцогом, он поссорился с властолюбивым братом. Орвас с того момента спит и видит себя герцогом и может сделать всё возможное, чтобы получить власть. Так как его родители по призванию были торговцами, ведь Хлаалу занимаются торговлей, он был расчётливым и хитрым. Он собрал вокруг себя радикально настроенных данмеров и создал из них Камонна Тонг. Самые верные живут на плантациях, другие ведут дела в городах и деревнях с целью привлечения в организацию тёмных эльфов, которым не нравится засилье имперцев в их родной провинции. Сейчас Дом Хлаалу контролирует только Балмору, Суран и Кальдеру, да ещё своё представительство в Вивеке. Захватить Балмору можно, только парализовав Легион. Дрен близок к этому, поэтому что он в любой момент может стянуть людей из Гнаар Мок и Хла Оуд, да и сама Балмора почти запуталась в паутине, сплетённой Дреном. Через месяц случится совет Хлаалу, где будет избираться гильдмастер. Другие кандидатуры меркнут перед авторитетом и могуществом Дрена. Став гильдмастером, он сможет включить в свои владения Суран, а Кальдеру ему подчинять не нужно, эбонит и так будет принадлежать ему. После этого он свергнет своего брата и станет герцогом. И тогда ему уже никто не сможет противостоять. Домам Индорил и Дрес нужно то же, что и ему, он может заключить с ними союз... В общем, у Дрена далеко идущие планы. Итак, тебе нужно будет убить его и при этом желательно вырезать почти всю плантацию. Рабов можешь отпустить на волю. Но запомни, то, что некоторые из прислужников в доспехах из кожи нетча, ещё ничего не объясняет, у них может быть дэйдрическое оружие. Вот тебе план плантации.

Я думаю, лучше начать с башни. Там тебе надо убить Лларо Ллетри, он вооружён дэйдрической дайкатаной. Будь аккуратнее. После того как Ллетри отправится

к праотцам, ступай в лачугу Ретана, там тебя встретит Болейн Ретан. Он тоже является твоей целью. Затем, в лачуге Хельви, тебя уже будет дожидаться Матеза Хельви. Теперь лёгкие убийства закончатся.
Зайди в лачугу Хлевалы, там тебе надо будет убить Хлевалу Мадальвел. Если ты замешкаешься, то после нескольких хороших ударов эбонитовым длинным мечом тебя ждёт смерть. Хотя зря я тебя напугал. В лачуге Довеса — Суврин Довес и Араби, раб. Убей Довеса, а с рабом поступай как знаешь. После этого тебе надо будет зайти в Верети и Дралор, затем в хранилище, дом погрузки, сторожку и наконец на виллу Дрена. В сторожке есть данмер с дэйдрической клейморой. Действуй быстро и уверенно. На вилле тебе придётся сражаться с двумя данмерами одновременно. Начни с Орваса Дрена. Если не убьёшь его одним-двумя ударами, считай, что ты труп. Почти мгновенно появится Галос Фарети, победишь — получишь дэйдрический щит и катану. Кстати, за спиной Дрена стоит стеллаж, возьми то, что там лежит. В подвале тебя ждёт Навил Йенит, агент. Всё, в зданиях ты убил всех. Пришло время улицы. Убей на улице всех, кроме рабов. Рабы будут напуганы и даже под страхом смерти ничего не расскажут. Так что поступай с ними, как тебе угодно.

После этого данмеры прочитали заклинание возврата и исчезли.

Хла Оуд

Хла Оуд – маленькая нищая деревушка, затерянная в топях Горького Берега неподалеку от устья реки Одай. По крайней мере, такое представление о ней хотят создать вышестоящие чины дома Хлаалу, которому формально и принадлежит эта деревня. Действительно, на первый взгляд так оно и есть – несколько покосившихся лачуг, почерневший дощатый причал, унылая лодчонка с изорванным парусом так и говорят: «Иди своей дорогой, чужеземец. Здесь нет ничего интересного». Если же присмотреться внимательнее, то окажется, что Хла Оуд – шкатулка с двойным, нет, даже тройным дном. Правда, чтобы понять это, надо знать, куда смотреть, и обладать нужными связями – иначе вы вряд ли сможете рассказать кому-либо о том, что увидите.

Многим известно второе название Горького Берега – Берег Контрабандистов. Так вот, Хла Оуд – признанная столица вварденфельского контрабандного промысла. Деревня находится в том месте, где дорога на Балмору близко подходит к удобной бухточке с достаточно сухими и свободными от тростника берегами. Но не думайте, что контрабандисты настолько глупы, чтобы высажи-

ваться прямо в доках деревни – нет, конспирация прежде всего, как говаривал небезызвестный Джим Сейси. Так называемые «теневые доки» Хла Оуд находятся несколько дальше на юг, вдалеке от посторонних глаз. Там и разгружаются корабли многочисленных контрабандистов, самым успешным из которых является Велфред Изгой, уже лет тридцать бороздящий на своем «Гриффейке» просторы Внутреннего моря. А в главных, «официальных» доках деревни обычно стоит «Гарпия», кораблик Балени Салавел, регулярно совершающей рейсы в Гнаар Мок и Эбенгард. Также за некоторую сумму она может подвезти вас до Вивека или даже до Молаг Мара.

Как уже было сказано, формально Хла Оуд принадлежит дому Хлаалу. Однако не секрет, что немалое влияние в этом Доме имеет Камонна Тонг, данмерская преступная организация, занимающаяся самыми разными делами, имеющими, правда, одну общую черту – все они не одобряются ни законами Империи, ни местной властью. Фактически Хлаалу контролируют лишь Балмору, Кальдеру, Суран и свое представительство в Вивеке – вся же остальная часть юго-западного Ввардендфелла находится

под властью Камонны Тонг. И наиболее сильна ее власть на Горьком Берегу, в небольших и на вид безобидных деревушках Гнаар Мок и Хла Оуд. В последней «штаб» этой организации располагается в катакомбах под Пунктом Толстой Ноги, единственным деревенским трактиром. Там развернута полноценная военизированная ячейка, всегда готовая к выступлению против Империи. В ожидании этого выступления члены ячейки занимаются мелким бизнесом – торговлей лунным сахаром, скуумой и рабами. Излишне говорить, что в лице контрабандистов они обрели надежных партнеров и крепких союзников.

Итак, картина складывается довольно безрадостная. Кажется, что Хла Оуд – место, навсегда потерянное для Империи. Но нет – и здесь есть люди, готовые самоотверженно служить идеалам цивилизации, просвещения и демократии. Среди них необходимо назвать Паллию Цено и Окур – ярых приверженок Имперского культа и бесценных источников информации для нашей разведки. Провидческий дар Окур не раз помогал ей добывать те сведения, которые невозможно было получить обычными методами. А Паллия Цено является официальным представителем Культа в районе Горького Берега.

От издательства: *Разрешение на публикацию информации, изложенной в этой главе, было получено в последний момент в связи с началом междоусобной войны в Морровинде и снятием грифа секретности со многих документов, подготовленных Имперской разведкой в последние годы. Мы выражаем благодарность пресс-центру Имперского легиона и лично Иеронимусу Лексу за предоставленные материалы.*

Гнаар Мок

Гнаар Мок — небольшая портовая деревушка, лежащая на землях Великого Дома Хлаалу. Одним из главных зданий деревни является поместье Аренимов, где живет присягнувшая дому Альмс Ареним. Также ходят слухи, что в этом городе обосновалась тайная преступная организация Камонна Тонг, главой которой называют самого брата герцога, Орваса Дрена. Но это всего лишь слухи, потому что если бы эта организация и существовала, то она бы не действовала открыто. Недалеко от деревни находится таинственная пещера Илуниби, в которой, как рассказывают, бывал сам Нереварин, когда совершал свои подвиги. Некоторые смельчаки пытались повторить его подвиг, но кто-то возвращался ни с чем, а кто-то искалеченным и рассказывал о страшных существах, поселившихся в той пещере. Жители, кроме ловли рыбы, также пасут нетчей, что иногда приводит к неприятным ситуациям. Например, недавно пришлось даже прибегать к помощи Легиона, потому что пара половозрелых нетчей угрожала жителям деревни. В целом жизнь в деревне довольно скучная и неинтересная. Единственное

примечательное место — это старуя дэйдра Боэты,
несколько лет назад появившаяся севернее деревни.
Она вытесана на утесе Хартаг, который
является местом паломничества орков.
Если вы случайно наткнетесь
на Гнаар Мок, садитесь
в лодку и уплывайте.
Бывают места
интереснее и
спокой-
нее.
* *
*

Дом Редоран

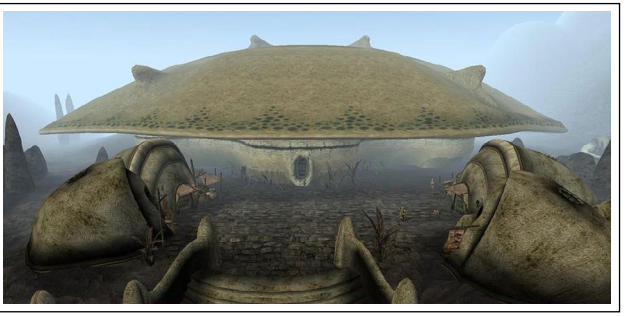
Историческая Справка: Дом Редоран - один из пяти данмерских Великих Домов, известный как Дом рыцарей и воинов. У Дома нет крупных владений за пределами Вварденфелла, кроме узкой полоски в горах Велоти, вдоль границы со Скайримом. Столица Редорана - Альд'рун, один из древнейших городов Вварденфелла, расположенный близ Красной Горы. Для большинства членов Дома характерны благородство, верность долгу и вообще повышенное внимание к вопросам чести. Дом Редоран - меньший по численности Великий Дом, но по политическому влиянию он стоит на одном уровне с Индорилом, ибо его войска совместно с Храмом сдерживают полчища Дагот Ура.

Владения Дома Редоран расположены на северо-западе Вварденфелла, в районе Западного Нагорья и в западной части Эшленда. Столица Дома, Альд'рун, лежит у подножия Красной Горы. Она представляет собой достаточно крупный город, построенный в традиционном редоранском архитектурном стиле, использующем натуральные материалы, в частности, панцири насекомых и гигантских земноводных. Деревня Маар Ган, важное место паломничества Храма, также принадлежит Дому. Городок Гнисис

на Западном нагорье, находящийся в устье реки Самси, деревни Хуул и Альд Велотни на северном побережье тоже подконтрольны Редорану. Все материалы, представленные в данном разделе, собраны в ходе экспедиции 425-426 гг., а интервью из статьи об Альдруне было взято в 429 г. имперским ученым Руфулусом, прибывшим на Вварденфелл для уточнения данных Путеводителя.

Аљд'рун

Летний аљд'рунский вечер, тёплый - пожалуй, слишком тёплый, даже удушливый: на улице снова бушует пепельная буря. Но здесь, за толстыми стенами "Крысы в котелке", свежо и прохладно. Мерцают светильники, заливая голубоватым светом предбанник; источают пряный запах клумбы с вредозобником и огненным папоротником; шумят внизу завсегдатаи - кажется, Альдинг снова о чем-то спорит с неразлучной парочкой орков; Аэнгота Ювелира соготоварищи не видно - похоже, снова проворачивают какое-то темное дельце; а в главном зале необычно многолюдно. Вот примостился у барной стойки Галтрагот, безобидный босмер-пьяница, недавно пожертвовавший все свои сбережения сборщику Имперского кулька и с тех пор каждый вечер приходящий в трактир похмелиться за счет сердобольной Нарайл Садоро; вот спорят о чем-то за ближним столиком бретонка в шикарной синей мантии и имперец в нетчевых доспехах -



ба, да это же сам Перциус Мерциус, глава местной Гильдии Бойцов! А его собеседница - широко известная в городе Вала Катрасо, учительница приходской школы при Гильдии Магов. Но самая интересная компания разместилась вокруг недавно сложенного камина - давайте подойдем поближе и прислушаемся...

Трактир "Крыса в котелке"

В очаге пляшут языки пламени, отражаясь в глазах беседующих. Здесь хозяйка таверны Лириэль Стойн, простая (ох, не такая уж она и простая!) жительница Ханарай Ассулданипал, архимастер дома Редоран Атин Сарети да ещё норд, собравший их всех на беседу.

- Если говорить, не углубляясь в подробности, то Аль'рун находится на самом краю Эшленда, - начал разговор Атин Сарети. - Аль'рун - столица Великого дома Редоран. Раньше столица находилась на материке, но бывший архимастер Болвин Веним перенёс столицу сюда ("Э, Атин, не преувеличивай - тут же только вварденфельльский центр Редорана!"

Сторожевые башни и порт силт страйдеров Аль'руна.

- послышалось из тёмного угла, где расположился в обнимку с бутылкой Галтрагот. Атин поморщился, но продолжил). Сейчас ведутся переговоры о переносе столицы обратно на материк ("Ыыы..." - Галтрагот, похоже, чем-то сильно расстроен). Аль'рун состоит из двух частей: Аль'рун и

Аль'рун-под-Скаром. Скар - панцирь имперaторского краба ("Да, извиниmе, чmо перебила - уважаемый журналисm, вы, должно быmь, не знаеmе, чmо эmо за имперaторский краб. Такие крабы раньше водились по берегам Внуmреннего Моря. Они давно вымерли, но воm один из панцирей осmался - вы же в курсе, чmо эmоm город - один из сmарейших в Морровинде?" - вмешалась в разговор Вала). Аль'рун окружён сmеной, а у воротm, находящихся рядом с порmом силm сmрайдеров, расположены две сmорожевые башни. Имеюmся Гильдия бойцов, Гильдия магов, mаверны, Храм. В Аль'руне-под-Скаром на данный моменm живуm все совеmники Дома. Также mам располагаюmся Гильдия Мораг Тонг и зал Совеma. В целом Аль'рун очень хороший город.

- Город у нас дейсmвиmельно очень хороший,- подхваmила Лириэль Сmойн, - жиmелей довольно много, доброжелаmельные, если mы уважаешь их mрадиции. Коренные данмеры способны различиmь чужеземца по походке, по одежде и даже по акценmу. Жизнь в городе довольно спокойная, лишь изредка происходяmся важные события. Однако близосmь к Красной горе даёm о себе знаmь, подолгу бушуюm пепельные бури - да вы и сами видиmе, какая сейчас погода на улице. После падения Дагоma Ура (лицо Ханарай на секунду передёрнуло и рука её коснулась кинжала, однако эmого никmо не замеmил) моровые бури прекраmились, и сmало немного безопаснее.

- Мы, жиmели Аль'руна, живём довольно хорошо,- продолжила Ханарай Ассулmанипал, - но близосmь к Красной горе и к mому, кmо под ней находился, даёm о себе знаmь. Я видела эmо всё во снах, я видела сmрашных, изуродованных корпрусом mварей, как они проникли сюда, пробрались

в поместье. Как в ужасе убегали оттуда люди и как там устроили святилище Шестого Дома, а ещё я видела Его, он был в золотой маске и он сказал, раздай эти статуи...

- Так это ты распространяла эти пепельные статуи! - Галтрагот вскочил со стула (вообще-то, вскочить должен был Аптин, но по здравом размышлении он решил, что это недостойно архимастера) и за неимением меча ухватил со стойки бутылку. Его решительный бросок в сторону Ханарай был прерван Лириэль - она резво подскочила к босмеру, придержала его за рукав и начала что-то приговаривать.

- Присоединяюсь к вопросу предыдущего оратора, - повернулась к Ханарай Вала. - Неужели это вы стояли за эпидемией безумия, охватившей город в прошлом году? А я-то думаю - что это одна из моих учениц бормотала про добрую старушку, подарившую ему красивую куклу... ("Попрошу без намеков насчет моего возраста!! - вскинулась Ханарай). Вы ж знаете ее, товарищи - это дочка Дравасы, которая еще стражника зарезать пыталась.

- У... а я-то думаю, с чего бы это она... - покачала головой Лириэль, успевшая успокоить Галтрагота и препроводить его на место. - Такая милая девочка, а надо же - стащила у отца хитиновый кинжал, выбежала на улицу и начала тыкать в первого попавшегося стражника. Весь город тогда ж из-за этого в шоке был.

- Да, Лириэль, это же у вас убили того типа, который статуями приторговывал? - вмешался Перциус. - Теперь ясно, откуда он их получал - а то мы удивлялись, ни гроша за ду-

шой у человека, а торгует такими изящными поделками, да еще и в таком количестве. Кто-то еще, Аробар, кажись, прикупил тогда целую партию, штук десять - поместье украсить. Помните, да?

Лириэль не успела ответить - на пороге показался редоранский патруль.

- Уважаемая Ханарай Ассултанипал, пройдите сюда, пожалуйста...

От издательства: *Обращаем ваше внимание на то, что Альд'рун был полностью уничтожен во время нашествия дэйдра в 3E433; если вы планировали съездить туда - мы выражаем вам свое сожаление и предлагаем посетить Вивек. О нем вы можете прочитать в нашей следующей статье.*

Маар Ган

Маар Ган - одинокая шахтёрская деревня на севере Эшленда, регулярно посыпаемая пеплом с Красной Горы. Не будь Призрачного Предела, монстры бы уничтожили её. Но и сейчас супостаты иногда проникают через него и нападают на местных жителей. К счастью, охотники ответили на зов о помощи и теперь защищают деревню. Это поселение редоранцев находится к северу от Альд'руна - недалеко от фояды Бани-Дад, в долинах у Красной горы.

Паломники часто приходят в Башню Маар Гана - известное святилище, находящееся на востоке деревни. Храм окружает стена с тремя смотровыми башнями. Здесь

лорд Вивек выиграл дуэль остроумия со Злым Дэйдра Мехруном Дагоном. Там лежит знаменитый Магический камень. "Здесь Мехрун Дагон занёс сей камень над данмерами. Вивек стал дразнить Мехруна Дагона, и тот бросил камень в Вивека вместо данмеров", - гласит надпись на камне. Недалеко от камня стоит Анаэдра, которую тоже можно подразнить, следуя примеру Трибуна. Однако, в связи с тем что она очень обидчивая, делать это строго не рекомендуется.

Здешние жрецы, Тралас Рендас и Сален Рэвивел, могут благословить вас от имени Трибунала. Храм оказывает и иные услуги.

Манс Андус содержит трактир, где вы можете поесть или переночевать.

Аванпост Маар Гана расположен с юго-западной стороны у Западных ворот. Там вы сможете прикупить кое-что полезное и взять уроки у учителей.

Силт страйдеры перевозят в Аль'рун, Гнисис и Хуул. Дорога от Аль'руна идёт на запад, другая дорога проходит у Красной горы.
В настоящее время Маар Ган захвачен нордами и, скорее всего, разрушен. Как бы то ни было, не рекомендуется посещать остров до окончания конфликта.

Гнисис

Гнисис – довольно крупная деревня в районе Западного нагорья. Дома построены в типичном редоранском стиле, то есть в панцирях древних крабов, что существенно ограничивает их объём, поэтому те, у кого есть возможность, стараются выкопать дополнительно подземный этаж, где устраивают спальню. В подавляющем большинстве домов есть камин, с задней стороны его есть полочка, на которой стоят глиняные вазы, чашки и прочая мелочь. Вещи часто хранят в урнах. Жить в таких строениях весьма удобно, хоть и тесновато.

Много жи꞉телей рабо꞉тае꞉ в яичной шах꞉е, располагающейся в чер꞉е деревни, но несколько выше непосредс꞉венно поселка. Гнисис слави꞉ся своим Храмом, здесь находи꞉ся одно из мес꞉, привлекающих паломников - Али꞉арь справедливос꞉и. Во꞉ ч꞉о говори꞉ нам о нем «Пу꞉ь паломника»:

> *Подле алтаря находится Пепельная Маска Вивека. В Огненные Дни, когда Дагот Ур впервые пробрался обратно внутрь Красной горы и пробудил ее, Вивек повел сюда беженцев, изгнанных пламенем и лихом. Изможденные, они остановились здесь на привал. Когда Вивек проснулся, то обнаружил, что и его, и его спутников покрыл толстый слой серого пепла. Они превратились в неподвижные изваяния, не способные освободиться, и сердце Вивека исполнилось отчаяния. Но его слезы размягчили пепельный панцирь, Вивек высвободился, сорвал пепельную коросту со своих едва живых спутников, вдохнул жизнь в их легкие и исцелил от недуга. В том и заключается героизм Вивека - его нежное сердце дало силы там, где не помогла его мощь.*

Паломники осс꞉авляю꞉ немного зелья излечения обычных болезней в знак уважения к справедливос꞉и.
В Гнисисе находи꞉ся башня злого ꞉елванийского волшебника Балададаса Демдевани. Говоря꞉, ему служа꞉ дэйдра и нежи꞉ь. Мес꞉ные недолюбливаю꞉ и боя꞉ся его.
Час꞉ь деревенских живу꞉ в землянках. В ꞉аких жилищах прохладно ле꞉ом, а зимой оби꞉а꞉елей согревае꞉ разведённый кос꞉ёр.

Хуул

Пожалуй, Хуул – одна из самых бедных деревенек на Вварденфелле. Хотя официально поселение находится под управлением редоранцев, об этом напоминает только единственное здание в традиционном для Дома стиле. Это таверна, которой владеет Тонгар. Если будете в Хууле, обязательно зайдите к нему. Все остальные строения - просто лачуги. Жители деревни занимаются рыболовством и добычей яиц Квама в шахте неподалеку от города.

Хуул находится на побережье, далеко от основных очагов цивилизации. Новое приходит туда в последнюю очередь. В старой деревне своё, особое очарование. Это дух настоящего Вварденфелла, жителям которого нет дела до того, что там делается на материке.

Однако кое-что примечательное в Хууле есть. Именно отсюда путешественники попадают на Солстейм. За небольшую плату вы сможете посетить Форт Инеевой бабочки, эбонитовую колонию империи на Вороньей скале, Тирск и деревню скаалов. Солстейм - снежный остров, перед тем как соберётесь туда, позаботьтесь о наличии тёплой одежды, чтобы ваше замёрзшее тело не съели волки или медведи. В Хуул можно добраться как на силт страйдере, так и на лодке. Порт гигантских насекомых находится недалеко от деревни.

Но это в прошлом. Дело в том, что ныне практически весь северо-западный Вварденфелл подвергается опасности быть оккупированным Скайримом, и поэтому мы не советуем вам посещать Хуул. Вообще мы не советуем вам посещать Вварденфелл.

Альд Велоти

Дожди, дожди, дожди... Кажется, на море Призраков никогда не бывает ясной погоды. В этой затерянной на бескрайних просторах северного Вварденфелла деревушке особенно остро чувствуется, что на дворе месяц Дождя. Стены убогих лачуг, наскоро сколоченных из досок и покрытых болотным тростником, давно почернели от сырости и непрекращающейся мороси. Не каждый путешественник, прибывший в Альд Велоти по морю, сразу решится поставить ногу на прогнившие перекрытия доков, к которым причаливает судно. Вообще-то местные доки, несмотря на своё плачевное состояние, исправно кормят деревню – ведь Альд Велоти специализируется на рыбном промысле. Большинство семей, живущих здесь, занимаются рыбной ловлей не в первом и даже не во втором поколении; эта захудалая деревня – одно из старейших поселений на Ввар-

денфелле. Это видно и из самого названия, которое можно перевести как «Древний дом Велота». Конечно, с тех пор многое изменилось, и единственное сооружение в современной Альд Велоти, относящееся к той легендарной эпохе – святилище Ашалмавия, крупный даэдрический храм начала Первой Эры. К сожалению, сейчас он пребывает в не самом лучшем виде, как и остальные дэйдрические святилища на территории Морровинда – свою лепту в их разрушение в равной степени внесли ветер, вода и фанатичные последователи Трибунала. Многие чужеземцы и сейчас ходят любоваться на эти грандиозные руины, но внутрь мало кто отваживается заходить.

Как уже было сказано, современная Альд Велоти – маленькая рыбацкая деревня. Политический, экономический и культурный центр поселения – так называемый Аванпост, наблюдательно-оборонительное сооружение, построенное в классическом редоранском стиле. Там же живет и Тельдин Вирит, старостa. В высшей степени интересно устройство местного религиозного заведения, расположенного в подвале Аванпоста – стандартный алтарь Трибунала обслуживается местной жительницей Лауравенией, исповедующей религию, казалось бы, прямо враждебную Храму – Имперский культ! Тем не менее, этот странный симбиоз двух верований прекрасно существует, не вызывая никакого удивления и вопросов у селян.

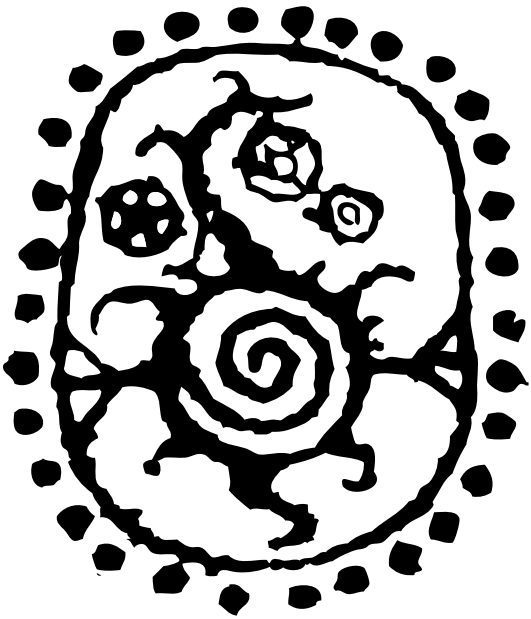
Наибольшим влиянием в поселке обладает семья Арвелов, держащая в своих руках немалую долю рыбного промысла и связь по морю с ближайшими пунктами – Хуулом и Дагон Фелом. Хоть эта семья и принадлежит к дому Хлаалу, но здесь, на исконно редоранских землях, она чувствует себя вполне комфортно. В немалой степени этому способствует членство Галин Арвел в аболиционистской организации «Две Лампы», пользующейся уважением у старосты и большинства деревенских жителей.

На Западном нагорье, где, собственно, и расположена Альд Велоти, пасут свои стада эшлендеры племени Уршилаку. Их отношения с населением деревни никогда не были ровными – открытой вражды, правда, не наблюдается, но мелкие пакости друг другу весьма и весьма нередки. Последний случай – похищение Мадуры Серан, паломницы. Тельдин Вирит делает всё возможное для освобождения пленницы, но пока переговоры с похитителями не приносят успеха.

Другая опасность, угрожающая деревне, исходит из глубин моря Призраков. Нет, это не дреуги, как можно было бы подумать – наоборот, с этими странными существами у местных полное взаимопонимание и даже какое-то подобие бартерных отношений. Речь идёт о другом – с периодичностью в несколько лет рыбаков терроризирует крупная стая рыб-убийц под предводительством Старика – Синего Плавника, древней и очень хитрой рыбы. С ним договориться гораздо сложнее, чем с эшлендерами, но и вреда он причиняет поменьше.

В остальном же тихую и размеренную жизнь здесь ничто не нарушает – тут не ощущается ни напряженной ситуации между Домами, ни религиозных преследований Храма, ни экспансии Телванни. В Альд Велоти жизнь идет своим чередом уже много сотен лет, и конца этому не видно.

> ***От издательства:*** *На этот раз наши проницательные авторы ошиблись – конец уже наступил. Вторжение нордов пришлось как раз на участок между Альд Велоти и Хуулом, и в настоящее время этот регион является зоной ожесточенных боевых действий, исход которых пока не ясен.*



Дом Телванни

Историческая справка: Дом Телванни - один из пяти данмерских Великих Домов, известный как Дом чародеев и волшебников. За пределами Вварденфелла Дому принадлежат северо-восточные земли с центром в Порт-Телваннис. Характерная черта Телванни - неразборчивость в средствах и пренебрежительное отношение к человеческой жизни, из-за чего он остаётся самым политически раздробленным Домом. Высший властный орган - Верховный Совет, где собраны представители всех Мастеров Дома. Телванни принадлежит один из старейших городов Вварденфелла - Садрит Мора, однако масштабная экспансия началась в Третьей эре, особенно активизировавшись на рубеже 300-400-х *гг.*

Дому Телванни принадлежат земли в районе Грейзленда и побережья Азуры. Территория Дома полоской тянется по всему восточному побережью острова. Здесь и странного вида Тель Вос, и традиционные Тель Мора и Тель Арун, и столица Дома - Садрит Мора. Города выглядят достаточно интересно, и авторы очень рекомендуют их посетить. Но все же желательно проявлять предельную вежливость, если вы хотите вернуться из поездки живыми.

Материалы были написаны имперскими юмористами (зачёркнуто) учёными Аризоной и Руфулусом во время их путешествия на Вварденфелл в 425-426 годах.

Садрит Мора

Здравствуйте, уважаемые читатели! Сегодня наш путь лежит далеко на восток, к восходному побережью Вварденфелла, где на одном из бесчисленных островов залива Зафирбел привольно раскинулся один из старейших и красивейших городов Вварденфелла, вторая столица Дома Телванни, знаменитая Садрит Мора, что на местном наречии означает "Лес грибов". Чем обусловлено такое странное название, догадаться нетрудно - вы и сами все скоро поймете. Итак, в путь!

Вот наш корабль пришвартовался в городской гавани, и мы, заплатив капитану оговоренную сумму и забрав свой

багаж, выходим на пристань. Оглянитесь вокруг - разве открывающийся вид не прекрасен? На запад тянутся буро-зеленоватые утесы, перевитые широкими лентами прозрачных вод. Видите, вдалеке возвышаются две башни, чьи силуэты будто бы изломаны ветром? Это Тель Арун и Тель Фир, цитадели двух могущественных волшебников, один из которых ныне возглавляет совет Телванни, а другой... впрочем, другой вам должен быть известен и так. Еще дальше, за сизыми туманами, что окаймляют береговую линию, за предгорьями побережья Азуры, над исходящими пеплом пустынями Эшленда высится темный, почти черный конус Красной Горы. Его склоны вечно подернуты багровой дымкой, а над вершиной постоянно клубятся, растекаясь на все четыре стороны света, облака. О, из этих туч не прольется на иссушенные просторы Эшленда благословенный дождь - нет, они несут лишь гибель, медленную и страшную гибель всему живому. Однако дальше определенного предела они не расходятся - приглядевшись, вы можете заметить тонкую голубоватую цепочку, опоясывающую гору примерно на треть ее высоты. Эта цепочка и преграждает путь гибельным моровым тучам, ибо это не просто стена, а магический Призрачный Предел, поддерживаемый местными божествами, именующими себя Трибуналом. Впрочем, давайте отведем взгляд от горы и повернемся на север... нет, там мы ничего особенного не увидим - те же бесконечные россыпи островов, а за ними - Море Призраков, вечно скрытое от любопытных взоров туманным покровом. А вот чуть правее, на выдающемся в нашу сторону мысу ближнего острова, расположено донельзя странное сооружение - громадный шар чистого бирюзового оттенка, покрытый рваными разводами какой-то рыжей плесени и обвитый путами длинных широких корней, от которых местами вверх ответвляются отростки, похожие на деформированные грибы.

В этом... скажем так, «сооружении» заседает Совет Великого Дома Телванни, одного из пяти данмерских Домов. Нет, там не присутствуют самолично советники - они собираются вместе лишь в экстренных случаях. В обычное время от их имени говорят так называемые Голоса, младшие маги, прошедшие советников, заслужившие право представлять в Совете интересы своих лордов, а после их смерти - и занять освободившиеся места. Хотя советники Телванни очень и очень редко умирают естественной смертью, ибо, с одной стороны, они живут невероятно долго даже по данмерским меркам, а с другой, убийства конкурентов - обычная практика в этом Доме. Однако же мы заговорились об обычаях Телванни, а ведь уже скоро вечер, и нам до наступления темноты надо получить в Привратном трактире - видите во-он то широкое приземистое здание с двумя полуспиральными лестницами и огромной круглой дверью? - так называемое удостоверение гостя, без которого мы не имеем права ступать на улицы Садрит Моры.

Сойдя с причала, мы ступаем на вымощенную круглыми плитами дорогу, ведущую к трактиру. Повернув за поворот, остановимся - согласитесь, Привратный трактир притягивает своей экзотической красотой. Широкое полукольцо лестниц, вытесанных из все тех же корней, обходя с двух сторон гигантский диск ворот, сходится к небольшой круглой дверке, покрытой затейливой резьбой, - над этой дверью развеваются полотнища с дэйдрическими сигилами и символами Дома; две боковые башни, чьи вершины загибаются причудливыми клыками, как бы стекаются по фасаду к центральному бочкообразному объему, тройным козырьком нависающему над воротами. А над козырьком - вырост, напоминающий древесные грибы, коими изобилует центральный Сиродил; только этот вырост в десятки раз крупнее и массивнее. Пройдет несколько де-

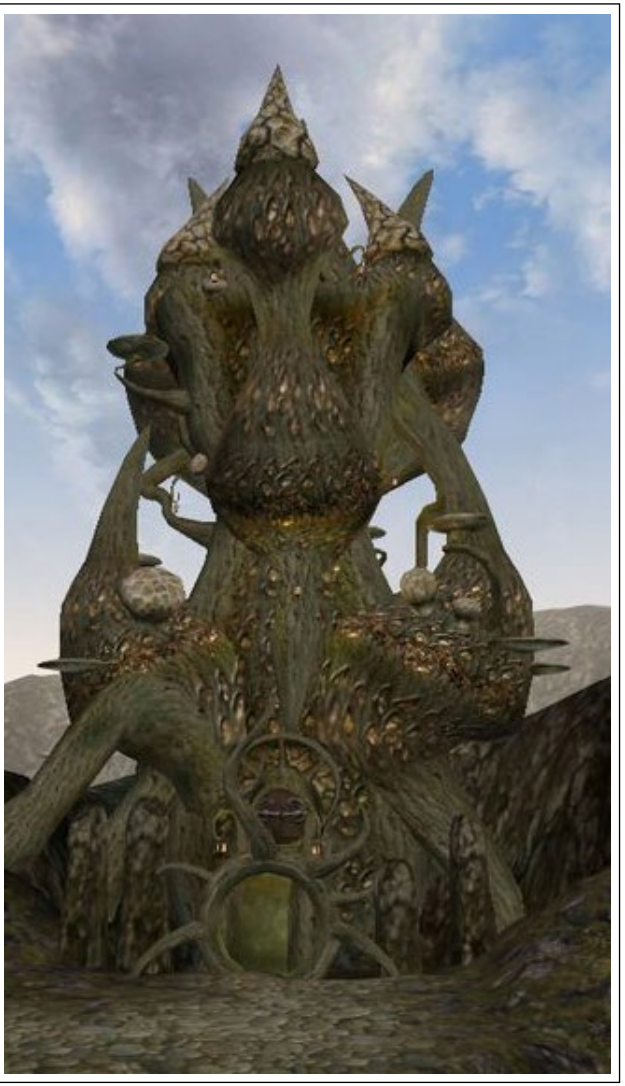
сятилетий, и над таверной возникнет целая башня, состоящая из причудливо перевитых между собой стеблей и корневищ; башня, подобная той, что сейчас высится над Садрит Морой, - вы, должно быть, обратили на нее внимание, когда мы стояли на причале и оглядывали город. А сейчас, когда мы поднялись по склону холма, по правую руку вы можете видеть форт, расположенный на дальней скале в южной части острова. Это Волверин Холл, зримое свидетельство присутствия Империи в этих местах. Крупные, тяжелые, мощные бастионы форта разительно контрастируют с коренной архитектурой города, и, разумеется, главная башня форта, из имперских крепостей уступающая по высоте лишь башням Эбенгарда, выглядит карликом на фоне Тель Наги, растительной твердыни господина Нелота, о которой мы говорили несколько минут назад.

Итак, мы вошли в Привратный трактир. Нас встречает Ангаредэль, префект гостеприимства. У него мы и получим удостоверения, дающие право находиться в городе. Кроме того, можно зайти к Эри, трактирщице, с целью поужинать. Выбор блюд весьма велик и разнообразен - вы обязательно найдете что-нибудь на свой вкус. Мы, в свою очередь, порекомендуем вам местные пирожки, коих здесь множество разновидностей - телваннийские, с грибами; грейзлендские, с начинкой из скатла; а-ля Хла Оуд, с горьколистником; редоранские, с яйцами квама и соленым рисом; и наконец вершина кулинарного искусства Вварденфелла - гнисисские пирожки с муском.

Плотно поужинав, мы удалимся в отведенные нам комнаты, где и проведем ночь; а с рассветом покинем стены Привратного и выйдем из-под титанической арки на главную улицу Садрит Моры, закольцовывающуюся вокруг Тель Наги - вон той громадной башни, возвыша-

ющейся над городом. По сравнению с другими башнями Телванни, архитектура Тель Наги просто идеально симметрична - четко прослеживаются пять корней, окаймляющих основание башни, и пять клыков, параллельно им окаймляющих вершину, а между ними - три массивных контрфорса (если можно так выразиться - на самом же деле эти корень пока не оформились в полноценные контрфорсы). Но мы в Тель Нагу, разумеется, не пойдем - наш путь лежит по главной улице на юго-восток, в сторону Волверин Холла. Слева от нас находится дом Тревула Серети, городского целителя, не так давно вступившего в Дом Телванни, а справа - ларек Анколы, редгардки, тоже члена Дома. Ассортимент ее товаров достаточно богат, особенно по части метательного оружия.

Пройдя под аркой, мы выходим к лавке Пьерлетт Росторард, носящей почетное звание второго аптекаря Садрит Моры. Она, несмотря на свое западное происхождение, занимает высокий ранг в Доме Телванни - не в последнюю очередь тому причиной ее заслуги на почве искоренения мора; зелья ее производства идут нарасхват по всему побережью Азуры. А чуть дальше от главной улицы отходит широкая дорога, ведущая в Волверин Холл. Единственные ворота форта находятся в восточной стене, и для того чтобы войти внутрь, необходимо пересечь узкий залив с очень крутыми берегами, глубоко вдающийся в остров с юга. Через залив перекинут временный каменный мост - впрочем, теперь он уже не временный, а постоянный, ибо планы сооружения подвесного моста так и остались на бумаге. С внешней стороны залива, около моста, стоит двухэтажное здание в имперском стиле - трактир Грязного Мюриэля. Заходить туда мы вам не советуем - можете запросто лишиться кошелька; давайте лучше двинемся дальше по главной улице. Через пару сотен футов она резко сворачивает налево, огибая Тель Нагу, - а направо, в горы, уходит проселочная дорога.



После достаточно длинного незастроенного участка мы снова входим в центральную часть города, на этот раз с севера. Минуя местное отделение Мораг Тонг и полевую кузницу Маники, уроженки Хаммерфелла (да-да, она тоже состоит в Телванни), мы выйдем на Великий рынок. Он воистину велик, и здесь предлагают все что душе угодно - от посуды до рабов. Налево и направо от Рынка расходятся две улицы - первая ведет в Тель Нагу, вторая - в дом Совета Телванни (единственное, что в нем есть полезного для не-телваннийца, - местное отделение Храма). В восточной части рыночной площади находится магазин Анис Селот, первого алхимика Садрит Моры, чистокровной данмерки, прожившей все свои пару сотен лет в этом городе, но так и не дослужившейся в Доме выше второго ранга - в отличие от своей прямой конкурентки, Пьерлетт Ростарард, про которую мы вам уже рассказывали. А чуть левее, за кузней, располагается второй городской трактир, «Дыра в стене» Фары, - это заведение может похвастать богатейшим меню. В частности, как раз из этого трактира и поставляются в Привратный знаменитые пирожки - в Привратном, как несложно догадаться, они продаются втридорога. Если вы уже успели пожалеть, что отведали их в Привратном, - не беда, как раз приближается полдень, и мы можем пообедать в этом трактире, тем более что через несколько домов после Рынка уже начинается главная площадь, с которой мы начали сегодняшнюю прогулку. Оказывается, не такой уж и большой город Садрит Мора, за полдня его обойти вполне реально (ну, если заходить в каждый попутный магазин - то за день). Надеемся, что вам понравилась наша экскурсия по этому великолепному городу, архитектура которого не перестает удивлять даже при повторных посещениях - особенно если учесть, что все здания в городе непрерывно растут и меняются.

Тель Мора

Госпожа всегда любила поговорить с собой. Ведь это так интересно, особенно в пустой башне, где вокруг тебя валяются трупы когда-то служивших тебе.

- Ну, вот и последний мёртв. Не надо было врать мне и говорить, что они женщины! Ведь пирожки с грибами мне ясно сказали, что они все мужчины! - Пирожки удивленно покосились друг на друга, однако продолжали слушать беседу Драты с Драгой. - А они ведь никогда ещё меня не обманывали. Правда, мой дорогой подсвечник?

- Конечно, моя госпожа, - отвечал подсвечник, отмахиваясь от слюней безумной данмерки и пытаясь вырваться из её рук.

- То-что же! - вскрикнула сумасшедшая, и подсвечник, описав петлю, остался висеть под потолком, изредка протирая глаза и пытаясь найти хоть капельку смысла его нахождения в таком необычном положении. А эльфийка тем временем продолжала:

- В моём городе никогда не будет ни одного мужчины! - Из тела охранницы вылетел десяток вилок и начал водить хороводы вокруг мужененавистницы.

- Да, я неплохо отношусь к торговле, у меня есть несколько магазинов, но там работают только женщины! Ни одного мужчины! Ни одного! - Подсвечник рухнул на пол, превратился в крысу и поскакал, громко цокая копытами.

- Я являюсь мастером Телванни уже много десятков лет. - Кресло, стоящее рядом с ней, превратилось в Тайбера Септима. Драта бросила в него одну из танцующих вилок, и император исчез.

- Моя башня похожа на гриб, ведь я так люблю пирожки с грибами. - Корабль у причала сделал двойной кувырок назад и приземлился мачтой на воду, оставшись плавать, а безумная всё вещала. - Я буду архимагистром Телванни!

Небеса потемнели, и лицо второй Драты стало переливаться всеми цветами радуги. Ещё одна Драта выпрыгнула из воды, как и её предшественница.

- А там, вдалеке, башня этого Ариона, мужчины! - Из рук Драт вырвались голубые толстые лучи, и дома в Восе дружно заплясали. Стоявший за ней невидимый норд упал в обморок.

> ***От издательства:*** *ещё автор не упомянул что Драта с Тераной и Нелотом составляет в Совете оппозицию Дивайту Фиру, Ариону и Баладасу Демдевани. Также Драта является старейшим из мастеров дома Телванни.*

Вос

Сегодня речь у нас пойдёт о Восе - самой, пожалуй, загадочной из деревень Вварденфелла. Многое в её прошлом и настоящем скрыто туманом, и нам остаётся строить догадки, предположения и прочие гипотезы.

Неизвестно, когда и кем был основан Вос, - кажется, фермеры живут здесь, на северо-востоке Грейзленда, с незапамятных времён. Виквит и болотный тростник спокойно могут прокормить довольно крупное поселение; кочующие поблизости племена эшлендеров обеспечивают фермеров мясом гуаров, скатталом и прочими деликатесами - правда, нередки и набеги кочевников на фермы. Империя и не прочь бы укрепить своё влияние в этом районе - да после деся-

тилетней давности позора, похоже, Легион сюда нескоро вернется. Тогда, в конце 410-х гг., была произведена попытка построить форт близ Воса. Когда строительство было в самом разгаре, а легионеры уже готовились заступать на посты, Телванни нанесли удар. Как Ариону, телваннийскому лорду, удалось переманить на свою сторону всех легионеров, включая высшие офицерские чины, - непостижимая загадка. Тем не менее это так - строительство продолжилось, только уже не в форме форта. На его каркасе была воздвигнута (точнее, выращена) телваннийская башня, а то, что уже было построено Империей, - приспособлено под нужды Дома. Этот дерзкий демарш, вопреки ожиданиям, не привел к войне Домов - герцог стерпел такое вопиющее нарушение всех законов, и с тех пор началась экспансия Телванни на запад. Одирниран, Шиши, Гнисис - эти названия сейчас у всех на слуху. А всё начиналось с маленькой деревушки в грейзлендских степях.

Впрочем, было бы ошибкой утверждать, что новая власть принесла жителям деревни какие-то беды, - напротив, были построены доки, тракт и даже часовня Трибунала. Конечно, типично велотийская архитектура деревни обогатилась растительными элементами, но фермерам это, похоже, не доставляет неудобств. Нам не удалось найти ни одного недовольного Арионом - напротив, все горячо поддерживают его политику (надо сказать, что с приходом Ариона начали налаживаться устойчивые мирные отношения с племенами Ахеммуза и Зайнаб, в чём немалую помощь оказал бывший центурион Легиона, Туредус Таланиан, ныне являющийся правой рукой Ариона). К тому же Вос представляет собой редкий образец мирного сосуществования разных рас и религий - и это в землях Телванни, самого нетерпимого к чужеземцам дома! Например, деревенский тракт держат супруги Варо: муж - имперец,

жена - данмерка. Главный чародей поселения (не считая Ариона, разумеется) - вообще босмер. В деревне есть много начитанных и эрудированных людей (фермеров! данмеров!! уму непостижимо!!!): достаточно упомянуть гетманшу Маэлу Каушад или местный культпросветкружок в составе Дрейноса Эльвула, Рунетин Андас и их соседей. Воистину Вос - деревня-загадка.

Башня - тоже загадка под стать деревне; пожалуй, она даже загадочнее. Говорят, из подземелий башни есть потайной туннель, выходящий на поверхность где-то на просторах Грейзленда; но главная достопримечательность башни - музей двемерских технологий. Господин Арион увлекался двемерами, ещё будучи присягнувшим, и теперь, выстроив собственную башню, он организовал в её центральном зале крупнейшую экспозицию достижений двемерской науки. Тут есть всё - и работающий паровой центурион, и полный набор двемерских доспехов и оружия, и чертежи сложнейших механизмов - от летающего корабля до самого Анумидиума! Как нам стало известно, теперь, когда Дагот Ур повержен, Арион собирается организовать полномасштабную экспедицию на Красную Гору с целью пополнения своей коллекции. Что ж - похвальное начинание. Если бы все тельваннийские волшебники были такими, как Арион, то с этим Домом вполне можно было бы иметь дело. Или... быть может, наоборот - они стали бы нашими опаснейшими противниками?

Тель Арун

Если ты ищешь себе раба, то ты пришёл куда надо. Я торгую рабами уже много лет. Хочешь, норд, я тебе такую горячую редгардку продам? Это огонь, это пожар! Но учти, раб - это не хлеб. Стоит дорого, а пользу хоть всю жизнь приносить будет. Всего 1000 дрейков, берешь? Ну, не хочешь - не надо. Может, про город наш тебе рассказать? О, молодец, что согласился, больше меня о городе знает разве что архимагистр Готрен. Стой, куда ты? У Готрена ты всё равно ничего толкового не узнаешь. А все пирожки эти распрокляты. Мало того что его дреморы охраняют, так еще с тех пор как какой-то тип, терзай Дагон его душу, придумал рецепт этих пирожков и наш господин прознал его, разум его помутился, и он начал говорить загадками. Не узнаешь, хорошо ли живешь, плохо

ли, и благие ли вести из Садрит Моры, или готовится к войне нам пора. Да-да, дорогой, скоро она, война-то. Я давно уж живу, многое знаю. Неспокойное нынче время, того и гляди порушится все наше благополучие.

Ну, я отвлеклась. Город у нас небольшой и почти ничем от остальных городов Телвании не отличается. Башня, таверна, лавки-магазинчики и дома. Все состоит из грибов, потому что пирожки, видать, вдохновляли строивших эти дома.

Еще наш господин увлекается алхимией, у него в башне есть настоящий сад. Если ты интересуешься алхимией, зайди туда. Говорят, что Арион хочет, чтобы кто-нибудь убил Готрена. Ну, если это случится, то, возможно, нам дадут другого господина, и необязательно, что он будет лучше. Лучше уж этот любитель загадок, чем та же Терана.

Тель Бранора

Так вы хотите говорить с госпожой? Вы должны знать, что лорды Телванни никогда не принимают посетителей, - глаза Фелена Мариона засветились красным светом, - но я ценю то, что вы интересуетесь нашей жизнью. Хорошо, я организую вам встречу, но и я буду при ней присутствовать. Знаете ли, Терана в последнее время плохо себя чувствует.
- Заболела? Давно ли?
- Я просил меня перебивать? - В руке волшебника возник огненный шарик, но через мгновение данмер успокоился. - Нашей госпоже архимагистр прислал пирожки с грибами. Я пробовать, конечно же, не стал, поэтому что их присылали не мне. А госпожа попробовала и пришла в восторг от их, как она сказала, удивительного вкуса. Что вы ещё хотели бы узнать?
- А зачем нужны все эти яйца?
- О, это отдельный вопрос. Дело в том, что госпожа додумалась добавлять в пирожки ещё и яйца. Но ввиду того, что, видимо, на неё подействовали эти прокляты пирожки, она забыла, зачем они ей нужны, эти яйца. А так как яйца уже привезли, она решила раскладывать их в прихожей. Поэтому в прихожей теперь такой специфический запах. Если я тебе рассказал не всё, то ты сможешь встретиться с госпожой завтра.

Наступило завтра.
- Кто этот человек? Что он от меня хочет? - вопрошала Терана визгливым голосом.
- Госпожа, успокойтесь, он хочет поговорить с вами.
- Ну так пусть и говорит с этими вами, мне-то что?- Терана впала в истерику, и Марион попросил меня уйти, назвав цену разговора.

Расплатившись с ним, я встретил недалеко от башни молодую данмерку (правда, по внешности сложно определить возраст данмеров). Она рассказала мне, что Терана потеряла власть над городом. Всеми делами с молчаливого согласия советницы управляет Фелен Марион, хотя в башне есть и более достойные эльфы с более высоким рангом. Терана ненавидит эту данмерку и даже назначила за её голову цену в 1000 септимов. Она рассказала также, что в городе есть таверна и несколько магазинов.

Но самое страшное творится в темнице Тель Браноры. Никто из попавших туда обратно не вернулся, но оттуда иногда раздаются нечеловеческие крики. Также она поведала, что Терана с Нелотом и Драта составляют в совете оппозицию Дивайт Фиру, господину Ариону и Баладасу Демневанни.Норд поблагодарил рассказчицу и, прочитав заклинание возврата, исчез в вихре искр.

Тель Фир

Тель Фир. Башня Величайшего из ныне живущих волшебников - Дивайт Фира, живой легенды, предмет поклонения сотен магов по всему Тамриэлю. В отличие от большинства Телванни Дивайт всегда готов принять в своей башне гостя и побеседовать с ним. Правда, не все желающие попасть к Фиру могут это сделать - но причиной тому весьма объективный критерий: не все умеют летать. В том, что касается архитектуры башни, Фир - истинный телванниец; в отличие, например, от своего бывшего ученика и соратника, а ныне советника Дома, господина Ариона. Впрочем, о нём мы вам расскажем в другой раз, а сейчас речь у нас о Фире.

Дивайт Фир - не только величайший, но ещё и старейший волшебник: не так давно он справлял свой 4000-летний юбилей. За этот немыслимый для простого смертного срок он воплотил в жизнь множество проектов; о некоторых из них он нам любезно согласился рассказать. Давняя страсть Фира - двемеры и всё, что с ними связано (забегая вперед, скажем, что этим увлечением он заразил и своего ученика, вышеупомянутого Ариона). Коллекционирование двемерских артефактов - лишь внешняя сторона, главное - это фундаментальные исследования. К счастью, у Дивайта в этом есть лучший помощник, какого только можно вообразить, - последний живой дварф, или, как говорят иногда, гном. Вы спросите - как это возможно? Ведь все гномы были уничтожены в Битве у Красной Горы, а если бы кто-то и выжил, то за эти века он должен был бы давно рассыпаться в прах? Но не спешите с выводами: как уже было сказано, Дивайт Фир работает над множеством про-

ектов, в частности над исследованием корпруса. Эта жуткая болезнь интересует его и с теоретической точки зрения (“это абсолютная, великолепная тайна, загадка, которая стоит того, чтобы потратить всю жизнь на её изучение”), и с практической - Дивайт с дочерьми не первую сотню лет пытаются создать зелье исцеления от корпруса. Пока, правда, безуспешно. Да, “дочери” - тоже побочный продукт этого проекта: Фир создал их несколько сотен лет назад из своей плоти. Теперь они помогают ему в исследованиях, ухаживают за больными, следят за башней, а также выполняют некоторые другие функции. Больные же содержатся в Корпрусариуме - подземельях, находящихся под башней; Храм бдительно следит за распространением заразы и отправляет несчастных, подхвативших болезнь, именно сюда. На страже Корпрусариума стоит Виста-Кай, аргонианин, бывший раб Дивайта, а ныне его верный

друг и помощник. А в недрах этих катакомб и проживает Ягрум Багарн, тот самый гном, имевший несчастье подхватить корпрус, вернувшись на родину после продолжительного отсутствия. Его состояние, однако, вызывает меньше опасений, чем у остальных жертв, и со временем даже улучшается.

В доме Телванни Фир также занимает особое положение. Во-первых, он, будучи почётным членом Совета, реально не принимает никакого участия в его работе, не имея даже помощника - Голоса - в Садрит Море; как говорит сам Дивайт, политика его уже давно не интересует. Во-вторых, в отличие от большинства советников Дивайт имеет давние и прочные связи с Империей, даже с самими императорами, а также с орденом Псиджиков, членом которого он некогда являлся. Даже отринув Старую Школу и принявшись за поиск Новых Путей, использующих мудрость двемеров и силу Лорхана, Фир поддерживает контакты с Арпеумом

* * * *
* * *
*

Возможности, которыми располагает Дивайт Фир, поистине необозримы - он не раз бывал в Обливионе, беседовал с самими Мехруном и Азурой, переписывался с Сота Силом, встречался со многими поколениями императоров Тамриэля. Однако же он не гнушается подискутировать с любым учёным, пришедшим к нему в башню, в чем мы убедились на собственном опыте. Да и не только ученые навещают волшебника - многим известно, что он предоставляет ворам-виртуозам возможность обокрасть свою сокровищницу ("я немножко спортсмен", - поясняет Дивайт).

Чтобы преуспеть в этом, нужно поистине обладать навыками Серого Лиса - лишь пара человек за всю историю этого "состязания" добилась хоть какого-то успеха. Несмотря на это, поток желающих не иссякает, и воры посещают башню едва ли не чаще учёных.

Так что приезжайте в гости к Дивайту -
кем вы бы ни были, занятие
по душе вам всегда найдется.
Как заявляет Дельта Фир,
«мы не принимаем
только варваров
и крестьян»

* * * *
* * *
*

Храм Трибунала

Историческая справка: Храм Трибунала - господствующая религия на территории Морровинда, основанная на почитании трех Живых Богов - Альмалексии, Сотха Сила и Вивека. Храму принадлежат города и крепости по всей провинции, и даже в самой маленькой деревушке обязательно присутствует святилище Трибунала. Военное крыло Храма - Ординаторы - поддерживает закон и порядок в Морровинде, а также сражается с моровыми тварями Дагот Ура. Высшим чиновником Храма, не считая Живых Богов, является архиканоник Сариони, заведующий Высоким Собором в городе Вивек.

Домен Храма - священный город Вивек, раскинувшийся на просторах залива Норвейн в южной части Аскадии, а также крепости Молаг Мар (единственное неэшлендерское поселение в бесплодных землях Молаг Амура) и Призрачные Врата (архиключевая цитадель, стерегущая проход на Красную Гору). Информация о крепостях собрана во время экспедиции 425-426 *гг.*, а в разделе, посвященном Вивеку, использованы материалы газеты "Доступный язык". Тот номер газеты был выпущен на закате эпохи свободомыслия в Морнхолде, за несколько дней до смерти Атина Ллетана. После восхождения на трон Хелсета газета ушла в подполье, а весь выпущенный тираж был уничтожен. К нам в руки чудом попал один из уцелевших экземпляров, за что мы благодарны агенту Клинков, пожелавшему остаться неназванным.

Вивек

Вивек - крупнейший город Ввардендфелла, расположенный в заливе Норвейн и на его берегах. Находится под юрисдикцией Храма и является одним из его религиозных центров. Здесь находится Дворец Вивека - обитель бога-героя, одного из трех Трибунов, составляющих Альмсиви.

Город состоит из девяти многоярусных кантонов, самым высоким из которых является Квартал Чужеземцев. До недавнего времени иностранцам разрешалось посещать только этот район, но недавно для них была открыта вся территория города, кроме Дворца.

Виды мегаполиса захватывают дух. Высокие многоярусные башни, связанные между собой мостами, вода, стекающая по ним через трубы, фонтанные каскады в южной части города, статуи святых на крышах округов святых Олмса и Делина, Баар Дау, также известная как Остановленная Луна или Министерство Правды, лабиринтоподобный Канал Загадок - место испытания героев, огромная библиотека...

Можно подумать, что в этом величественном, строго спланированном городе царит незыблемый порядок, но

это, увы, не так. Храм с помощью вездесущих ординаторов пытается решать возникающие проблемы, но на месте одних рождаются новые. Возможно, часть их связана с неоднородностью социального состава: на верхних уровнях кантонов живут богачи и обеспеченные люди, на уровнях поясов ютятся бедняки, а еще ниже лучше и не заглядывать. Небезопасно.

Особо выделяются поселения Великих Домов: Хлаалу, Редоран и Телванни. В их представительствах всё, начиная от цветников и заканчивая посудой, оформлено в стиле, характерном для соответствующего Дома. Весьма удобно - позволяет составить общее впечатление о Ввардендфелле, не покидая города.

Если вы когда-нибудь будете на острове, непременно посетите Вивек.

Кантоны:

Квартал Чужеземцев
Хлаалу
Редоран
Телванни
Арена
Св. Олмс
Св. Делин
Храм

Вивек

Квартал Чужеземцев

Квартал Чужеземцев - самый высокий из кантонов Вивека. Здесь расположены многие важные городские службы, и любой посетитель получит нужные ему услуги. Большая высота обусловлена тем что здесь не один, а два пояса - верхний и нижний. Уровни, за исключением подземелий, заселены, и жители готовы продать вам практически всё по разумной цене.

На уровне Плазы находятся отделения имперских гильдий, управляемые Сжорингом Жестокосердным и Требониусом Арториусом. Надо сказать, что вивекское отделение Гильдии бойцов, как и вся гильдия, насквозь прогнило. Фактически ею руководит Камонна Тонг, и организация, вместо того чтобы заниматься тем, для чего была создана, промышляет вымогательством да убийствами. В сообществе магов всё не так плохо. Однако есть одна небольшая проблема. Правильнее сказать, довольно большая проблема: Требониус немного эксцентричен. Конечно, безумие у него не развилось до уровня Драты или Тераны, но члены гильдии относятся к нему со снисхождением, если не с неуважением. В числе его прожектов были: туннель до материка, изучение языка силт-страйдеров, перевод морских дреугов на сухопутный образ жизни, инвентаризация всей посуды

Ввардендфелла. Среди островных волшебников есть более достойные кандидаты на звание архимага, но сместиться Арториуса пока не удаётся. Ситуация в гильдии близка к критической: руководство принимает какие-то решения, однако они игнорируются подчиненными. Также на уровне плазы находятся магазины двух кузнецов. Они конкурируют друг с другом и, как мне кажется, готовы перейти к более активным действиям.

В Нижнем поясе находится одна из достопримечательностей Кварталa Чужеземцев - "Редкие Книги" Джобаши. Собрание томов здесь уступает только центральной библиотеке Вивека. Остальные книготорговцы относятся к каджиту с почтением, и если какого-то фолианта у них нет, то они рекомендуют покупателю заглянуть к нему. По специальному приказу герцога лавка охраняется ординаторами. Сделано это было после недавнего покушения на Джобашу. Островитяне обвиняют в организации оного коллег с материка, полагая, что после убийства влиятельного выходца из Эльсвейра те смогли бы беспрепятственно овладеть рынком и вытеснить местных. Сам же каджит относится ко всему этому с деланным безразличием. Однако ходят слухи, что планируется собрание торговцев печатными изданиями. Кто знает, может, Морровинд ожидает война между конкурирующими организациями? Симин Фралини, имеющий книжный магазин на уровне каналов, на вопрос об этом только загадочно улыбается.

Здесь же расположен тракт "Чёрный шалк" с огромным залом. Однако я бы не советовал жителям Черноторья и Эльсвейра посещать эту таверну. Говорят, что тут собираются расисты.

Весь Вивек был потрясён загадочными убийствами в поселении Хлаалу и Кварталe Чужеземцев, даже Берел Сала назначил вознаграждение любому, кто покончит похождения таинственного злодея. Похоже, ординаторы совсем обленились. Судя по всему, поиски преступника следовало бы начинать с подземелий Кварталa Чужеземцев.

Кстати, в лавке Симина Фралини есть одна довольно интересная дверь, из-за которой иногда доносятся голоса. Кто бы это мог быть?

Вивек

Хлаалу

Самый западный кантон Вивека в своё время был отдан Дому Хлаалу для обустройства своей резиденции. С тех пор он заслужил славу самого красивого кантона - благоухающие цветы на Плазе, клумбы с декоративной комуникой в Поясе, два благоустроенных трактира... Но что же творится за этими стенами? Криминал! Скандалы! Коррупция! (цитата по кн.: Оттус А. Путеводитель по Чейдиналу - ИГ, 3Е425, стр. 2). Воистину, кантон прогнил с самой верхушки и до дна - как и весь Дом Хлаалу.

В восточной части Плазы возвышается главная цитадель порока - роскошный особняк Крассиуса Курио, советника Хлаалу. Слава о его, с позволения сказать, пьесах докатилась и до Морнхолда - должно быть, вы слышали о недавней постановке "Танца с трехногим гуаром" в уличном театре на Великом Базаре? Этот верх безвкусицы был освистан здешними театралами, но в других городах пьеса собирает аншлаг и вообще идет с потрясающим успехом. Вдохновленный таким восторженным приемом, Курио взялся за новую пьесу, название которой пока не объявлено, но нет сомнения, что она будет еще ужаснее. Помимо театра, у Крассиуса есть еще множество увлечений, упоминать о большинстве из которых на страницах нашего издания нет никакой возможности.

Кроме особняка Курио и магазинов, на Плазе расположены две таверны. Что касается "Эльфийских народов", то это еще довольно приличное место (хотя там не раз были замечены высокопоставленные члены Гильдии воров), но вот клуб "Никаких имен" - это воистину ужас. Весь его персонал, как и большинство посетителей, принадлежит к Камонна Тонг, пользующейся негласным покровительством Хлаалу, и ходят слухи о том, что в трактире процветает наркоторговля, азартные игры и другие виды незаконного бизнеса. Настораживает и подвальчик трактира, в котором расположена полноценная оружейная кузница, немалый арсенал холодного оружия и доспехов. Власти же смотрят на это сквозь пальцы, и инспекции Ординаторов с завидным постоянством наведываются во все магазины и питейные заведения Вивека - во все, кроме этого трактира. А ведь он, в случае открытого столкновения Камонна Тонг с Империей, обязательно станет главнейшим центром восстания! Неужели такой демократичный и либеральный дом, как Хлаалу, не осознает возможности подобного развития событий? Заигрывание с экстремистами до добра не доведет в любом случае, и вряд ли тот, кто через несколько лет сменит Ведама Дрена на посту герцога Вварденфелла, будет продолжать политику нынешних властей.

Чуть ниже, в Поясе, где находится поместье Эдрино Арети, "шестого Советника", как ее иногда называют коллеги по Дому, тоже творятся не самые благовидные дела. Вообще-то, Эдрино давно уже пора предъявить обвинение в попустительстве контрабандистам (немалую часть ее доходов составляет прибыль от контрабанды эбонита), но, как мы знаем, Хлаалу пока пользуются поддержкой Империи, и обвинять их в чем-либо весьма проблематично, к тому же опасно для здоровья.

Помимо помеспья Арепи, в Поясе расположена Сокровищница Хлаалу, камеры хранения, архивы и пюремные камеры. Кроме пого, недавно началась работа над обустройством на этом же уровне местного отделения Храма. Строительство (по слухам, финансируемое лично Крассиусом Курио) идет с размахом - были наняпы лучшие архипекпоры, художники и каменотесы. Возглавляет бригаду знаменитый Гураг гро-Йарзол - он начинал на реставрации балморского храма простым каменотесом, но уже через несколько лет руководил работами по возведению храма в Суране.

Нижние ярусы кантона находятся в исключительно запущенном состоянии - родовые гробницы оккупировали бандиты, и стражи предпочитают там не показываться; последствия прошлогодней аварии в канализационной системе до сих пор не устранены; крысы, расплодившиеся в подземельях, неоднократно совершали набеги на верхние этажи - не так давно несколько крыс пробрались даже в "Эльфийские народы"! Впрочем, если Дом не может искоренить проблемы даже на самом верху, что уж говорить о низах?

Вивек

Редоран

В отличие от своего коллеги, я не буду категоричен. В доме Редоран всё не так ужасно и запущено, как в доме Хлаалу. Там ещё запущенней...(зачёркнуто) Посетив резиденцию Редоран в Вивеке, вы сможете получить представление об образе жизни и привычках членов этого клана. Обитатели одеваются в среднем скромно, хотя богачи, имеющие поместья в Плазе, не гнушаются изящных нарядов. В клумбах и вазонах посажены травы и другие растения, характерные для Эшленда. Обстановка в жилищах простая, хотя очевидно, что жители - эльфы довольно обеспеченные. Отмечу, что близость к столице влияет на характер - отношение к чужеземцам здесь гораздо лучше, нежели, например, в Альд'руне.

В поясе расположены магазины и таверна "Золотые цветы", где в горшках высажены желтые канеты. Хозяйка таверны обожает эти цветы, и если вы оставите на столике букетик, то, возможно, в следующий раз цены для вас будут намного ниже. Здесь вам предложат достойный завтрак, обед или ужин. Советую попробовать.

В отделении Храма любой верующий может оставить пожертвование и помолиться. Настоятель с удовольствием побеседует с вами на религиозные темы.

В отличие от Хлаалу советники Редоран не почтили Вивек своим присутствием, но нельзя сказать, что столичная жизнь совсем не привлекает данмеров из этого дома - в двух поместьях на Плазе обосновались представители уважаемых родов.

Есть и проблемы. Конкурентная борьба, охватившая Вивек, не прошла мимо этого квартала. Владелец местного магазина считает, что торговка из Квартала Чужеземцев переманивает клиентов. Он недавно за бешеные деньги приобрел кость гнома, найденную на нелегальных раскопках одной из двемерских крепостей. Интересно, зачем она ему нужна? По данмерским народным приметам такие кости приносят неудачу.

В поясе расположена сокровищница, откуда можно попасть в хранилище и через запертую решётку поглазеть на богатства Дома. Судя по всему, редоранцы прилежно накапливают средства на всякий случай и уже достигли немалых успехов на этом поприще. Во всяком случае, сундуков там достаточно много.

Вивек

Телванни

Вот вы стоите перед этой крепостью и думаете - неужели это и есть поселение Телванни? Где знаменитые башни-грибы? Где фантасмагоричные двери с причудливой резьбой и витые рога факелодержательниц? Где, в конце концов, матовые сиреневые кристаллы, мерцающие колдовским светом? Должно быть, где-то ошибка, и это обычная велотийская крепость.

Нет - как бы это ни было странно, перед вами действительно поселение Телванни, административный центр Дома на Вварденфелле. Конечно, Садрит Мора гораздо значимее, и именно там принимаются судьбоносные решения (Хотя нет, по-настоящему судьбоносные решения принимаются даже не в Садрит Море, а в Порт-Телваннис. Самые же судьбоносные решения принимаются в ничем не примечательной башне посреди залива Зафирбел, около которой нет хижин прислуги, лишь острые клыки причала да небольшой кораблик с потрепанным синим парусом... Впрочем, мы отвлеклись от темы), но именно в этой велотийской крепости куется большая политика, ибо лишь здесь Дом может напрямую контактировать со своими непосред-

ст̃венными конкурент̃ами - Хлаалу и Редораном. Ведь вы подошли к поселению с северо-вост̃ока и не знает̃е, что̃ дальше высит̃ся еще не одна т̃акая крепост̃ь - крепост̃и образуют̃ целый город, великий город, священный город - Вивек.

Если же вернут̃ься к эт̃ой крепост̃и - т̃очнее, кант̃ону - т̃о нашим взорам предст̃анет̃ следующая ст̃рукт̃ура. На верхнем эт̃аже, именуемом Плазой, в от̃личие от̃ других кант̃онов, расположены вовсе не помест̃ья знат̃ных лордов и даже не магазины - т̃ам ест̃ь: а)т̃оварный склад; б)ночлежка для наемников, служащих Дому; в) помест̃ье все же одно ест̃ь, да, но т̃ам живет̃ не т̃акой уж и знат̃ный лорд - Фендель Хларен, занимающий в Доме скромный ранг слуги, а т̃акже его... нет̃, пожалуй, не слуга, скорее напарник - Калорт̃ер, редгард, законник (!) Дома Телванни. Такая вот̃ ст̃ранная парочка. Кроме т̃ого, половину Плазы занимает̃ самая нат̃ураьная велот̃ийская башня, даже с внешним перимет̃ром ст̃ен. Там расположено много всего - т̃юрьма, сокровищница (причем не прост̃ая сокровищница, а магическая - ходят̃ слухи, что̃ в т̃амошней сист̃еме дверей-порт̃алов с легкост̃ью заблудит̃ся даже самый опыт̃ный вор), а т̃акже резиденция Мавона Дренима, мест̃ного т̃елваннийского начальника, и его многочисленных первых и вт̃орых замест̃ит̃елей, среди кот̃орых, как поговариваю̃т злые языки, некот̃орые ведут̃ двойную игру, шпионя в пользу Хлаалу.

Ниже, в Поясе, т̃оже много всего разного и инт̃ересного. В первую очередь эт̃о т̃ракт̃ир с неполит̃коррект̃ным названием “Голова Ящерицы”, от̃ посет̃ит̃елей кот̃орого можно услышат̃ь много разных ист̃орий, правдивых и

не очень. Во второю очередь вас могут заинтересовать службы Дома - маг (Февин Рален, старый данмер с весьма своеобразным чувством юмора), зачаровательь (Одениан Валиус, имперец со слабым иммунитетом, постоянно подхватывающий какую-нибудь болячку, плюс к тому неугомонный экспериментатор), алхимик (Гарас Селот, сестра знаменитейшей Анис Селот из Садрит Моры) и аптекарь (Галуро Белан, бабуля с весьма неоднозначной репутацией). Кроме того, имеется и миниатюрное отделение Храма, в данный момент выступающее в роли склада. Еще надо бы отметить, что Телванни пытаются компенсировать непривычную архитектуру зарослями декоративных грибов, клумбы с которыми расположены буквально повсюду.

Уровень Каналов - весьма и весьма любопытное место. Там есть небольшая гробница, общее жилище рабов, коих множество, но особый интерес представляет небольшая дверка с угрожающей надписью, предостерегающей любопытных чужаков от попыток проникнуть за нее. Там находится Лаборатория Монстров - мастерская, где Телванни пытаются поставить на свою службу древние двемерские технологии. Надпись на двери, очевидно, сделана специально, чтобы дать понять конкурентам - мы не лыком шиты, и угрожать нам себе дороже.
Самый нижний уровень - подземелья, сиречь канализация. Кроме крыс, там нет ничего примечательного. Впрочем, увиденное в Лаборатории Монстров наводит на мысль, что эти крысы вполне могут быть частью какого-нибудь зловещего плана Телванни - например, своеобразными шпионами.

Вивек

Арена

Если смотреть снаружи, то кантон Арены не представляет собой ничего интересного. Заинтересоваться может только тот, кто ни разу не был в Имперском городе и не посещал там бои. Однако там есть и другие интересные вещи.

В отличие от амфитеатра Имперского города, здешняя арена накрыта весьма внушительной крышей, защищающей зрителей и сражающихся от дождя или пепельной бури - не забывайте, что Вивек находится не так уж далеко от Красной горы, и иногда ветра поднимают облака едкой пыли над Эшлендом и несут через горы к Аскадианским островам, вплоть до Эбенгарда - через пролив, к счастью, пепел не перелетает. В этом есть и плюс - земля Аскадии не в последнюю очередь обязана своим необычайным плодородием именно этому пеплу. Впрочем, мы отвлеклись от темы - Арена занимает большую часть кантона, ту, где в других округах находятся плаза и пояс. На уровне плазы вдоль стен расположены широкие балконы, на которых располагаются зрители; далее, у трибун, находятся скамьи, где во время состязаний идет торговля напитками и закусками, а также заключаются ставки на исход поединков. Само же поле боя занимает большую круглую площадь, уто-

пленную относительно балконов на высоту трех-четырех человеческих ростов. Поле тщательно выровнено и посыпано мелкозернистым песком, меняющимся еженедельно, а также после крупных битв или состязаний.

Два советника Хлаалу, Драм Беро и Инглинг Полутролль, проводят на Арене крысиные бои. Это потрясающее зрелище, если появится возможность, обязательно сходите. Также здесь проходят сражения между гладиаторами, а иногда дуэли проводят дворяне.

Если спуститься на уровень каналов и зайти на склад, то можно увидеть, что здесь всё так же запущено, как и во всех местах, доступным только знающим о них или тем кому не лень уделять этому внимание. Однако здесь кроется одна из самых главных загадок. Здесь находится люк, ведущий в скрытую область Арены. Что же под ним?!

Вивек

Олмс

Святой Олмс Беспристрастный - покровитель лавочников и клерков, основатель Ордена Ординаторов. Так говорит книга "Жития Святых", безумно популярная в Морровинде. Округ Святого Олмса - один из крупнейших округов Вивека. Он, наряду с Округом Святого Делина, не принадлежит ни одному Дому - здесь может поселиться или открыть лавочку любой, у кого хватит денег на первоначальный взнос и весьма скромную арендную плату. Потому в этом округе размещены основные производственные мощности Ввардenfелла, занимающиеся производством одежды, кожаных доспехов и алкогольных напитков. Кроме того, именно здесь оптовики предпочитают закупать продукцию горной промышленности и морепродукты.

На верхнем ярусе кантона находится поместье Инглинга Полутролля, советника Дома Хлаалу, и несколько жилых домов, а также заброшенный особняк, который местные жители называют "домом с привидениями". Всем известно увлечение Инглинга крысиными боями - в подвале его поместья содержится целый отряд бойцовых крыс, всегда готовых к бою с непримиримыми соперниками, принадлежащими Драму Беро - еще одному советнику Хлаалу. Он, кстати, тоже живет где-то здесь, но вот где - никто не знает. Драм уделяет большое внимание вопросам конспира-

ции и безопасности. Также на Плазе находится аббатство Святого Олмса, находящееся сейчас в весьма запущенном состоянии - Берел Сала слишком занят выкорчевыванием ересей, чтобы обращать внимание на такую мелочь, как поддержание в порядке главного храма ордена, главой которого он является.

В Поясе сосредоточено производство и сбыт продуктов легкой промышленности, плюс множество мелких ларьков. Независимые торговцы, держащие эти ларьки, возмущаются монопольным положением Восточной имперской компании, перекрывшей им доступ к дешевому импорту - единственной крупной гавань поблизости является Эбенгард; и компания сдирает неимоверные пошлины со всех товаров, проходящих через

ее вотчину. Поговаривают, что немало прибыли от этой деятельности оседает в карманах Ведама Дрена, герцога Ввардендфелла.

Еще ниже, на уровне Каналов, расположен грандиозный склад, пребывающий в не менее запущенном состоянии, чем аббатство Св. Олмса. Крысы, расплодившиеся на этом складе, уже стали притчей во языцех во всем кантоне - жители нижних ярусов весьма страдают от этих неприятных соседей. На самом нижнем уровне, в канализации, и вовсе никто не был уже давным-давно - не считая разномастных воров и жуликов, укрывающихся здесь от властей. Ходят слухи о дэйдропоклонниках, нашедших прибежище в этих подземельях, но ни у кого не хватает духу это проверить.

В целом же жители кантона довольно дружелюбны, хотя попадаются и исключения. Дро'Захар, известный бандит, уже несколько лет спокойно живет здесь, не опасаясь преследований со стороны Империи, а уж любвеобильность Налвили Сарен, дерзкой авантюристки и по совместительству портнихи, известна всему Дому Редоран. Впрочем, кто же станет проводить обыски либо аресты в таком густонаселенном и запутанном муравейнике, каким является округ св. Олмса?

Вивек

Делин

Если вам близка доброжелательность,
следуйте дорогой Святого Делина Мудрого,
Покровителя Гончаров и Стеклодувов.
Святой Делин был главой Дома Индорил,
опытным законником
и автором многих трактатов
в законодательстве Трибунала.

- Храм Трибунала

Как следует из эпиграфа, в округе живут гончары и стеклодувы. Жители с удовольствием покупают у них продукцию для собственных нужд (ведь надо же из чего-то есть). Нечестные торговцы уже давно бы обратились к магам с просьбой придумать секрет увеличения хрупкости изделий, но, к счастью, совесть им этого не позволяет. На уровне Плазы также расположено аббатство Святого Делина Мудрого, которое находится не в таком запущенном состоянии, как аналогичное в округе Святого Олмса (очень похоже, что деньги, кроме Храма, на него тайно выделяет ещё и Дом Индорил, главой которой был

Святой, уж больно всё чисто и аккуратно). Также аббатство предоставляет комнаты пилигримам, совершающим паломничество. Ведь недалеко находятся две святыни: Остановленная Луна и Дворец Вивека, а многие просто не могут оплатить жильё в местных трактирах и тавернах.

Также в кантоне проживает дочка герцога Ведама Дрена - известная аболиционистка Ильмени Дрен. Её с детства тянуло к простой жизни, несмотря на высокое положение ее отца. Она возглавляет организацию "Две Лампы", которая освобождает рабов и помогает им вернуться на родину. Мне почему-то кажется, что только то, что она является дочерью герцога, удерживает ассассинов от того, чтобы отправить данмерку в долгое путешествие к праотцам.

Ходят слухи, что в подземельях обосновались культисты, но после того, как какой-то смельчак не вернулся из подземелий, больше никто туда и не пытался спускаться. А вы не хотите?

Вивек

Храм

Храм Трибунала - всеобъемлющая религия, охватывающая весь Морровинд, от болот южного Дешаана на юге до моря Призраков на севере, от гор Велоти на западе до неведомых островов северо-восточного архипелага. Но у этой религии есть три центра, три места, где сосредоточены источники её силы: один - глубоко под южными болотами, в бронзовых чертогах Часового Города; другой - в центре столицы, Морнхолда, на площади, где высится изящный храм с устремлёнными в небо тонкими шпилями; и, наконец, третий - в ступенчатой пирамиде посреди залива Норвейн. Как вы уже, наверно, догадались, это места обитания членов Трибунала, трёх Живых Богов - Сота Сила, Альмалексии и Вивека. Вот о Вивеке-то у нас и пойдёт речь. Семь мирских округов уже были рассмотрены в семи наших предыдущих статьях, остался только один - Храмовый округ, состоящий из трёх основных частей: Высокого Собора, Министерства Правды и Дворца Вивека.

Высокий Собор - крупнейший храм Ввардenfелла (хотя некоторые полуразрушенные дэйдрические святилища могут и потягаться с ним по масштабности). Ежедневно его посещают десятки и сотни туристов - правда, в последнее время приток паломников значительно сократился в

связи с распространением мора и последующим введением жесткого санитарно-эпидемического контроля для всех прибывающих на остров и уезжающих оттуда. В отличие от других кантонов, Высокий Собор как бы срезан примерно на середине высоты Пояса, и в центре образовавшейся площади располагается сам храм - монументальное трёхбашенное сооружение в велотийском стиле, напоминающее Призрачные Врата, а на двух северных пилонах, окаймляющих широкую парадную лестницу, размещены две статуи Вивека: одна, правая - "Вивек, поражающий копьем шалка" (шалк здесь - аллегория ереси); вторая, левая, обычно интерпретируется как "Вивек, останавливающий луну" (луна висит здесь же, но о ней мы поговорим чуть позже). В помещениях Высокого Собора располагается резиденция архиканоника (ныне этот пост занимает Толер Сариони, автор знаменитых "Проповедей"), а фундамент кантона разделён на две больших секции - Зал Мудрости и Зал Справедливости. В Зале Мудрости находится одна из крупнейших библиотек Ввардендфелла - что характерно, все книги, выставленные в главном читальном зале, доступны для любого посетителя. Другое дело, что в этом зале выставлена только малая часть библиотечных фондов. Кроме библиотеки, в этом зале базируются Службы Канонов - крупнейшая организация, занимающаяся размножением религиозной литературы, сверкой различных вариантов рукописей, выработкой и пересмотром основных положений Доктрины Храма. За реализацию же положений этой доктрины отвечает другая организация, имеющая штаб-квартиру в Зале Справедливости - Орден Ординаторов, подразделяющийся в свою очередь на ордена Дозора, Войны, Инквизиции, Доктрины и Посвящения. Орден Ординаторов - военное крыло Храма, подотчётное гранмастеру Берелу Сале, фанатичному последователю Трибунала. На Берела Салу могут повлиять лишь двое - Толер Сариони и непосредственно Вивек.

Храмовый округ (Высокий Собор, Министерство Правды и Дворец Вивека)

Кроме Зала Справедливости, Орден занимает ещё одно помещение - так называемое Министерство Правды, расположенное чуть выше. Как гласит легенда, Шигорат, один из Столпов Дома Забот, заставил луну Баар Дау изменить свой курс и обрушиться на священный город Вивека. Воин-Поэт остановил луну, и теперь она висит над Высоким Собором, вызывая у гондольеров законные опасения за свою жизнь - причал расположен прямо под парящим монолитом. За те века, что глыба здесь висит, она была выдолблена изнутри и приспособлена под тюрьму, в которую заключают особо опасных преступников. Уже несколько лет Министерство Правды, как теперь называется луна, не справляется с возросшей нагрузкой, обусловленной исключительным рвением Берела Салы в искоренении ересей. Среди заключённых, правда, не все осуждены за ересь, но таковых с каждым годом становится всё больше - гонения на жрецов-отступников не прекращаются. На юго-западном пилоне Высокого Собора размещается Алтарь Остановленной Луны - одно из основных мест паломничества. По традиции на него возлагают зелья левитации, и лавка, открытая в одном из залов Собора, не знает недостатка как в покупателях, так и в зельях на продажу.

Ещё два алтаря находятся на площадке перед входом во Дворец Вивека - это памятники героям Войны Первого Совета. Традиционное подношение этим алтарям составляет 100 золотых - в совокупности получается солидный источник доходов для бюджета Храма. Чтобы добраться до алтарей, необходимо преодолеть крутую лестницу из 52 ступеней, ведущую на вершину пирамидального Дворца, по краям которого живописно стекает вниз вода; механизмы, отвечающие за доставку воды наверх, расположены непосредственно под Дворцом, над основными уровнями Канала Загадок, и большинство паломников ошибочно принимает эту систему водоснабжения за сам Канал - на самом же деле он расположен гораздо глубже. Впрочем, святилище Канала Загадок недавно было перенесено как раз в эти туннели, ибо путешествие по самому Каналу оказывается слишком сложным для большинства паломников. Лорд Вивек обитает в подкупольном помещении на вершине пирамиды, и попасть к нему не так-то просто - гости приглашаются исключительно по инициативе самого бога. Такой чести заслуживают члены Храма, особо отличившиеся в деле распространения веры или выкорчевывания ереси, а также великие мыслители, к коим, в частности, относятся Толер Сариони и Дивайт Фир.

Молаг Мар

Молаг Мар представляет собой аналог кантона, на месте плазы которого размещена открытая площадка. На ней расположен рынок рабов, гостиница Святого Велоца, представительство Редоран и церковь. Вообще, в Молаг Маре удивляет число гостиниц. Объясняется это тем, что Молаг Мар является отправным пунктом во многих паломничествах. Паломники посещают гору Канд и место зачатия Альмалексии - гору Ассарнибиби. Также Молаг Мар - самый восточный город, до которого можно доехать на силт-страйдере. Дальше вам придётся пересесть на лодку (а там совсем другие цены), либо вы можете понадеяться на себя и путешествовать на своих двоих. В любом случае вы можете нанять себе охранника.

Также здесь служат элитные редоранские воины и части Храма.
Если вы хотите познать настоящий Вварденфелл - вы должны обязательно посетить Молаг Мар.

> ***От автора:*** *до этого момента я никогда не давал простому жителю высказать то, что он думает. Исправляю эту оплошность. В этой статье вы сможете прочесть интервью с Алес Джулалаье. Скорее это будет монолог.*

Я - бард. Хожу, пою в тавернах, играю на лютне, барабане... Рассказываю истории. Я видела многих людей, была во многих городах. Но я ни разу не видела городов где влияние религии было бы так велико.
Эти данмеры... Пожалуй, хорошо, что они так верят в своих богов. Ведь во славу их они построили и Призрачный Предел, и один из самых больших городов восточного Тамриэля - Вивек, и Молаг Мар.
Молаг Мар - красивый и вместе с тем мрачный город. Небо часто затянуто серыми облаками, а иногда вообще начинается пепельная буря и только тёмные эльфы или те, кто привыкли к бурям, могут выходить на улицу. Ветер забивает тебе глаза, уши, нос, сбивает с ног... в такую погоду лучше сидеть дома и слушать его усыпляющее завывание.
Молаг Амур - мёртвая, выжженная земля, которой суждено вечно страдать от своей близости к вулкану. Царство смерти - естественной или насильственной. Лишь тот, кто верит, способен дойти до святыни и помолиться. Я восхищаюсь этими людьми, сочиняю о них истории.
Работорговля - отдельный разговор. Да, эльфы торгуют рабами. Казалось бы, это плохо, ведь это противоречит всем нормам морали. Понравилось бы им, если бы ими торговали аргониане или каджиты? Конечно, же нет. Но ведь это - давняя традиция, которая закреплена законом. И не нам решать, хорошо это или плохо. Мы вольны распоряжаться только собственной судьбой.

Призрачные Врата

Первое, что приходит на ум, когда мы говорим «Морровинд» - это, как правило, Красная гора, титанический вулкан, возвышающийся над северо-восточным Тамриэлем. Её подножие – горы Велоти и Дешаанская равнина, кальдера – Внутреннее море, вершина – остров Вварденфелл. В узком же смысле Красная гора – высший пик этого титанического вулкана, расположенный в центре Вварденфелла, посреди безжизненных пустынь Эшленда. Именно этот пик опоясан Призрачным Пределом – величайшим чудом Трибунала, стоящим в одном ряду с Тремя Столицами, Остановленной Луной и Северным Потопом. Надеемся, что наши читатели достаточно образованны и знают, что подразумевается под этими словами – если же нет, рекомендуем обратить-

ся к многотомному сочинению «36 уроков Вивека» или его кратким пересказам, во множестве выходящим в Империи в последние годы.

Призрачный Предел был создан на исходе Первой эры, когда стала ясна угроза, исходящая от возрожденного Шестого Дома. Для его создания были использованы священные мощи героев Великих Домов и останки простых данмеров, захороненных в Некроме. После того, как были воздвигнуты исполинские опоры и перекинуты мостки между ними, Альмалексия, Вивек и Сотта Сил повесили на них призрачную завесу, призванную защитить Ввардендфелл от вторжений корпрусных тварей и пепельных вампиров, регулярно опустошавших близлежащие земли до этого.

В первые столетия после воздвижения Предела ежегодно армия ординаторов и вечных стражей под предводительством Трибунала совершала рейды на Красную гору с целью истребления полчищ слуг Дагота Ура, но в последние несколько десятилетий эти рейды не проводятся – то ли большие потери тому виной, то ли иссякающая сила Трибунала. Одиночные вылазки иногда случаются, но после того, как Храм потерял двух лучших вечных стражей, Менделя Эвиса и Воруза Бетрино, и такие походы стали редкостью.

Вы спросите – а как же силы Трибунала проходили на Красную гору, если её опоясывает Призрачный Предел? Для этой цели при создании Предела в его южной части был оставлен небольшой проход, охраняемый одной из лучших крепостей Ввардендфелла с говорящим наименованием «Призрачные Врата». О ней сегодня и пойдёт речь.

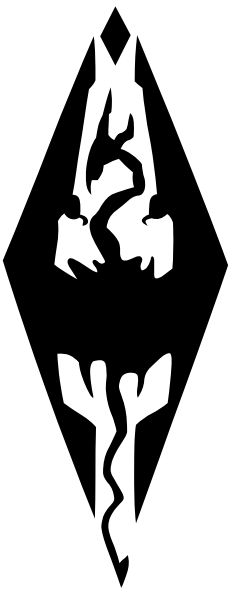
Крепость состоит из трёх башен – башен Рассвета и Заката, исполненных в классическом велотийском стиле, и высящейся между ними трапециевидной Надвратной башни. Врата, соединяющие Красную гору и внешний мир, перекрыты двумя тяжелыми коваными решетками. Входов в крепость со стороны Горы нет – войти в неё можно лишь снаружи. Более того, чтобы попасть в Надвратную башню, необходимо пройти через одну из боковых башен.

Крепость находится под совместным управлением двух храмовых орденов – Ордена Войны, входящего в структуру ординаторов, военного крыла Храма, и Ордена Вечной Стражи, подотчётного непосредственно лорду Вивеку. Соответственно, в Башне Заката располагается Вечная Стража, а в Башне Рассвета – Ординаторы. В Надвратной Башне расположено крупнейшее святилище Трибунала, где установлены алтари в честь всех данмерских святых. Там воины, отправляющиеся на Красную гору, получают благословения и напутственные слова от мастера Храма, благочестивой Уву Лларен.

Если вы захотите посетить эту цитадель Храма, имейте в виду, что туда не ходит никакой общественный транспорт. Добираться до Врат проще всего из Аль'руна, вдоль Призрачного Предела. Более длинный, но несколько более безопасный путь – из Балморы на северо-восток по фоядам Мамея и Эсаннудан. Как только прибудете в крепость, посетите Башню Заката – там необходимо получить регистрацию у Дрелиле Лленима, помощника капитана Вечной Стражи. Кроме того, в этой башне есть неплохой редоранский трактир для паломников и путешествен-

ников. Паломников в этих местах интересуют не только алтари местного Храма – согласно книге «Путь Паломника», желающий вступить в ряды Храма Трибунала должен совершить паломничества к семи святыням Вварденфелла, среди которых есть и Алтарь Гордости, воздвигнутый в честь возведения Призрачного Предела. Сложность в том, что алтарь находится за Пределом. Случаи гибели паломников отмечаются регулярно, но Храм и не подумывает перенести алтарь в более безопасное место или хотя бы приставлять к паломникам вооруженную охрану. Что ж, такова генеральная линия Трибунала: вступить в Храм может лишь достойнейший.

От издательства: *Как известно, в настоящее время в самом разгаре кровопролитная война между Скайримом и домом Редоран, идущая на территории северо-западного Вварденфелла. Гнисис и более мелкие деревушки, вероятно, пали, Альд'рун разрушен, Маар Ган в осаде, и последняя надежда Редорана – Призрачные Врата. Даже после снятия Призрачного Предела они исправно служат Дому, и редоранские воины пока успешно отбивают все атаки нордов. Если бы не основательность ныне павшего Трибунала, воздвигнувшего в свое время такую мощную крепость, то как знать, не писали ли бы сейчас газеты о разрушении Балморы войсками Скайрима...*



Империя

Историческая справка: Вхождение Морровинда в состав Империи Тамриэль на правах автономной провинции состоялось в 890-е гг. Второй Эры в результате подписания пакта между лордом Вивеком и Тайбером Септимом. Условия пакта предусматривали преимущество местных законов перед имперскими на территории провинции (за исключением вопросов глобальной безопасности). Через несколько десятилетий остров Вварденфелл, ранее управлявшийся Храмом, был открыт для колонизации (в которой также участвовали Дома Хлаалу, Редоран и Телванни). С тех пор Империя основала там несколько новых поселений, включая важнейшие порты Эбенгард и Сейда Нин, сельскохозяйственный Пелагиад и горнодобывающую Кальдеру, выросшую к настоящему времени до размеров полноценного города, а также форты близ важнейших пунктов. Кроме того, под контроль Империи перешла большая часть добычи стекла и эбонита на Вварденфелле. Во всех крупных городах были открыты филиалы имперских гильдий магов и бойцов. Помимо этого, в фортах открылись представительства Имперского культа. В настоящее время имперские поселения составляют важную часть инфраструктуры Вварденфелла, в них проживает порядка 15% его населения.

Эбенгард

Поздний осенний вечер. Горящие полена, потрескивая, выплёвывают тучи искр, но лишь немногие из огоньков вылетают из камина. Но и они не касаются пола — гаснут прямо в воздухе. Вот-вот должна открыться дверь, и в покои Верховного совета придут гости. Управляющий покрикивает на служанок, и те ещё быстрее раскладывают тарелки, ложки, вилки и ножи. Вот наконец-то стол накрыт, и служанки с управляющим испаряются.

Через мгновение в комнату входят Джей'Жирр и Руфулус. Они о чём-то увлечённо беседуют.

— Знаете ли, в чём дело... Морровинд — крупный экспортёр многих товаров. Мы занимаемся тем, что служим по-

средником между местными производителями и потребителями во всей Империи. Цена определяется спросом и предложением.

— Только ли?

— На что вы намекаете? Конечно, правительство спонсирует нас, и мы живём за его счёт. В какой-то мере мы и сами в убытке не остаемся... Но это разговор не для здешних стен.

Они усаживаются за стол и продолжают беседу.

— Конечно, существует конкуренция между некоторыми крупными поставщиками, и тут уж кто больше заплатит...

— Кому заплатит? — Вошедший в комнату Руфинус Аллейус нахмурился.

— Продавцу. Кто больше заплатит продавцу, тот и купит товар! — Зрачки каджита испуганно расширились, усы прижались к лицу, а рот остался приоткрытым. — Это ведь закон рынка!

Лицо Руфинуса приобрело обычное выражение, и Джей'Жирр расслабился.

— Я прекрасно знаю, что моё существование мешает многим людям, и Гильдия бойцов ищет того, кто бы убил меня...

— Скорей бы, — бросил в сторону кот. Имперец пропустил эти слова мимо ушей.

Тут в комнату вошли Им-Килайя и Фральд Белый. Они кивком поприветствовали остальных и сели на свои места.

— Фральд! Расскажите нашему гостю о своей работе, — попросил Аллейус.

— Руфулус, — представился автор.

— Фральд Белый, рыцарь-протектор Имперского легиона, комендант форта Хищной Бабочки. Мы занимаемся охра-

ной правопорядка в городе, защищаем честь нашей гильдии, помогаем охране герцога. Его телохранители — легионеры, занимающие высшие посты. Телохранителем был и я, но в силу моего возраста меня, к сожалению, — его взгляд опустился к кубку с вином, — а может, и к счастью, меня вычеркнули из списка охранников. Целыми днями стоять рядом с креслом герцога... Не лучшее занятие для воина.

В комнату вошли сначала Асьен Рейн, а за ней герцог Дрен. За ними в двери забежал Агнинг, тут же за столом появился Синнолиан Тунифус.

Ужин в честь гостя из Сиродила и праздника Конца Урожая начался.

— Эбенгард — столица округа Вварденфелл, — начал Дрен. — Здесь располагаются представительства миссий из соседних провинций, управляющим Аргонианской миссией является Им-Килайя.

— Спасибо, ваша светлость. Я — управляющий представительства Черноторья на Вварденфелле, и я очень озабочен положением дел в Морровинде. Почему огромное количество граждан Империи являются рабами? Мы просим если не освободить их, так хотя бы улучшить условия, в которых им приходится жить.

Аргонианин замолчал, сел, и по его лицу было видно, что он жутко доволен собой.

— Также здесь располагается Имперская часовня, — продолжил герцог. Целитель встал, поклонился, но ничего не сказал, видимо, он был очень испуган.

Как только целитель сел, Агнинг поднял руку.

— Да, вы что-то хотели сказать? — вежливо поинтересовался лорд.

— Да, ваша светлость. Я содержу таверну «Шесть Рыб» и не так давно из-за проблем с легионом (Фраљд поднял глаза на говорившего) потерял много клиентов.

— А в чём проблема? — спросил Фраљд.
— У вас в тюрьме заключён хаджиф, который отбывает наказание.
— Припоминаю. Так что же?
— После того как вы обратили внимание на нашу таверну и отправили моего барда в тюрьму, мне пришлось искать нового. Новый не понял, чего же я от него хочу, и своими эпическими балладами распугал всю публику. Рыцарь, если можно... Я уверен, что он раскаивается в своем поступке... Отпустите его, если надо, я могу внести за него залог.
— Хорошо, я подумаю. В течение недели вы узнаете моё решение.

После ужина ко мне подошёл Синнолиан Тунифус. Оглянувшись по сторонам и убедившись, что его никто, кроме меня, не слышит, он рассказал: «Я служу в Имперском культе. Служение — тяжелый труд. Финансирования не хватает, по ночам очень холодно, никаких одеял не хватает. Как дождь пойдёт, приходится расставлять блюда, ведь крыша течёт. Но это ничего... Нам бы только уголок, где можно молиться, а в каких условиях — не важно». И ещё что иногда для достижения целей Культа занимается воровством. Конечно, об этом никто не знает, но его гложут страх осуждения и совесть. Он попросил меня об этом никому не говорить. Сказав это, он исчез. Надеюсь, ему стало легче от того, что теперь об этом знает не только он один.
У дверей меня догнала Асьен Рейн и предложила свои услуги — она может телепортировать меня на материк. Пришлось ей ответить, что пока у меня есть дела и на острове, но я буду иметь в виду. Асьен улыбнулась.

Пелагиад

Пелагиад. Красивое имя, красивые места, красивый городок. Держим пари, 90% наших читателей выбрали бы именно его, если бы им предложили поселиться в любом городе Вварденфелла. Причина тому проста - хотя этот город, возможно, не красивее Сурана, не крупнее Балморы, не богаче Вивека, но он - самый удобный для жизни. Вернее, самый удобный для чужеземцев. Во-первых, этому способствует архитектура - уютные одноэтажные домики западно-имперского стиля - и окружающий ландшафт: пологие холмы, поросшие вереском, разбросанные там и сям рощицы, озера Амайя и Хайран в пятнадцати минутах ходьбы... Аскадианские острова вообще очень красивы. К тому же здесь достаточно мягкий климат, а пепельные бури, бич Вварденфелла, случаются в этих краях не чаще, чем в Скинграде - снег. То есть в среднем пару раз в год. Однако если уж ветер донесёт сюда пепельную тучу, то на улицу лучше не выходить. Впрочем, пепел служит Аскадии добрую службу - из-за него земля здесь чрезвычайно плодородна, не зря этот район называют житницей Вварденфелла.

Ещё одно удобство Пелагиада - инфраструктура. Так как город был основан легионерами местного форта, здесь имеются все необходимые службы. В форте - аптека, в городе - галантерея, таверна и оружейник (впрочем, кузнец есть и в форте). Здешняя таверна - одна из самых приятных на Ввардендфелле; её держит Дреласа Рамоптран, данмерка, очень хозяйственная женщина. Главный зал таверны, стены которого обиты деревом (завезённым из самого Сиродила!) и украшены гобеленами, производит крайне благоприятное впечатление - так и хочется заказать тарелку пирожков и кувшин шейна, посидеть за круглым столиком, поразмышлять о судьбах Империи - или о бандитах, пошаливающих на окрестных дорогах, это уж вам решать.

Сейда Нин

С вхождением Морровинда в состав Империи возникла необходимость создания морского порта на открытом для колонизации острове Ввардденфелл, расположенном в северо-восточной части провинции. Напрашивающееся решение - основать порт на северном побережье - оказалось не слишком разумным, ибо прибрежные воды Моря Призраков совершенно не подходят для судоходства. Местные жители научились обходить рифы и мели на своих небольших суденышках, но крупные торговые корабли провести к берегу не представляется возможным. Поэтому для основания порта был выбран участок побережья на юго-востоке Ввардденфелла, на побережье Внутреннего моря. С тех пор именно в этом порту, получившем имя Сейда Нин, швартуются большинство имперских кораблей. В последние годы, прав-

да, немалую часть грузопотока взял на себя Эбенгард - но так как там до сих пор отсутствует маяк, количество аварий превышает все ожидания. Вообще, практика показывает, что место для имперских портов было выбрано не слишком удачно. Как однажды выразился представитель Совета Старейшин, когда ему представили статистику кораблекрушений - "Эбенгард и Сейду Нин нужно делать заново". Но это, разумеется, невозможно, и капитанам по-прежнему приходится лавировать практически на ощупь - особенно ситуация осложняется, когда на Аскадианские острова опускается туман.

Поселение, расположенное рядом с доками, построено в классическом западно-имперском стиле, как и соседние Пелагиад и Кальдера. Часть жителей, в основном данмерского происхождения, проживает в лачугах в западной части деревни, на берегу небольшого мелкого залива. В юго-западной части, на широком мысу, расположен маяк "Большой Фарос", огонь на котором горит круглосуточно - конечно, это неэкономно, но таковы погодные условия Горького Берега - в дождь или туман без маяка не обойтись. У причала находится крупное двухэтажное здание - Канцелярия налогов и сборов, в которой проходят регистрацию все прибывающие на Вварденфелл пассажиры и грузы. В состав Канцелярии также входит склад, используемый в двух целях - как перевалочный пункт для крупных партий грузов и как место хранения конфискованных товаров. И та, и другая функция весьма востребованы, и склад никогда не пустует.
Еще одним важным объектом является трактир Аррилла - таверна и торговый пост в одном лице. Аррилл, хозяин трактира - выходец с Саммерсета, приехавший на Вварденфелл с научно-познавательными целями, да так и осевший здесь. Ассортимент товаров, предлагаемых в местной лавочке, весьма велик - от брони до заклинаний. Для

гостей Вварденфелла большой интерес представляет подборка литературы, особенным спросом пользуется книжечка "Краткий Путеводитель по Вварденфеллу" (просьба не путать с нашим "Путеводителем"!).

Общая атмосфера в деревне весьма уютная и дружественная, хотя есть и неприятные факты: велика напряженность между имперскими органами - Легионом и Канцелярией - и местными жителями. В первую очередь недовольство данмеров направлено на местного сборщика налогов. Многие считают, что он злоупотребляет своим служебным положением - хотя в Канцелярии он пользуется уважением за свою принципиальность. Легионеры же регулярно притесняют здешних бедняков, особенно босмера по имени Фаргот. Как известно, босмеры не пользуются особой любовью в Империи, и Вварденфелл в этом плане - не исключение. Еженедельный ритуал "Давайте потрясем Фаргота" вызывает у немалой части поселенцев неподдельный восторг - сочувствующих босмеру здесь мало. Интересно, за что же его так не любят?

Кальдера

Доклад имперского пристава о криминогенной ситуации в Кальдере.

Данное исследование было проведено в связи с арестом Одрала Хельви и последующим разбирательством по поводу коррупции в Горнодобывающей компании Кальдеры. Его результаты были любезно предоставлены нам пресс-центром Имперского Легиона после ликвидации Горнодобывающей компании из-за уничтожения основных фондов во время нашествия дэйдра и нестабильной политической обстановки на Вварденфелле.

В настоящее время Горнодобывающей компании Кальдеры, основанной в 417 г. по приказу императора Уриэля Сеп-

тима VII для разработки эбонитовых залежей Ввардентелла, принадлежит территория к северу от Балморы, охватывающая потухший боковой кратер Красной горы и долину к северо-востоку, по которой проходит магистраль Балмора-Альд'рун.

Горнодобывающая компания Кальдеры.

В кратере расположены шахты и обслуживающие мощности, а управление компанией осуществляется главным образом из Зала правительства, находящегося в городе Кальдера. Сей город был основан при непосредственном участии компании на землях Дома Редоран. Главой компании до последнего времени являлся Куниус Пелелиус,

старшим управляющим - Одрал Хельви. Оба они принадлежат к Дому Хлаалу, который владеет 50% акций Компании (вторая половина поровну разделена между Советом Старейшин и Восточной имперской компанией). Как показала практика, решение о предоставлении Хлаалу половины акций было непродуманным, ибо привело к злоупотреблениям, спекуляции и коррупции.

Напомним, что Одрал Хельви был арестован в 428 г. по обвинению в контрабанде двемерских артефактов. Следствие показало, что он также замешан в контрабанде эбонита, злоупотреблении служебными полномочиями, сокрытии доходов, спекуляциях с земельными участками Аскадии, подделке документов, разбойных нападениях и покушении на убийство Ровона Арвела, одного из знатных лордов Дома. Преступник признал свою вину и указал на сообщников - Дринара Вариона, альд'рунского контрабандиста, переправлявшего эбонит из Кальдеры в Гнаар Мок, откуда его доставляли на материк, и Куниуса Пелелиуса, помогавшего Одралу скрывать часть добытого эбонита.

В ходе следствия были выявлены и иные факты, не относящиеся напрямую к деятельности Компании - в частности, мошенническая деятельность торговки Пемени, продававшей бракованные зачарованные товары. По этому делу был также арестован Иргола, местный ростовщик, но через несколько месяцев он был отпущен за отсутствием состава преступления - хотя есть подозрения, что он замешан в торговле лунным сахаром. Иргола давно находится под пристальным наблюдением соответствующих органов - он привлек их внимание еще во время пребывания в Горах Дракона Хвоста и позже в Эльсвейре. Но до сих пор так и не удалось предъявить ему обвинение. Также представляет интерес записка, найденная в доме Башук гра-Бат, полный текст которой, опубликован ниже.

~ Записка от Бугрола ~

Башук
Помоги. Торчу в лесах, потому что эти размахивающие мечами отцы города подозревают меня в том, в чем надо, хотя подозревать не должны. Храни Секрет!!! Приходи за мной как можно быстрее, а лучше прямо сейчас.
Я прячусь на дереве - там рядом скала и еще скала. Я ловко прячусь, поэтому если ты меня не увидишь, значит, там я и есть. Приходи немедленно.

Бугрол

p.s. Если я не там, где прячусь, посмотри в другом месте.

В связи с недавним запретом рабства на землях Альянса Хелсета наилучшим решением было бы проведение реструктуризации Горнодобывающей компании Кальдеры и назначение временным управляющим представителя Альянса - это позволило бы снять напряженность между Империей и Морровиндом и начать эффективную борьбу с коррупцией. В противном случае можно ожидать упразднения компании из-за использования ей рабского труда, что теперь противоречит законам не только Империи, но и Морровинда.

Имперские форты

В начале 400-х гг. Третьей эры округ Ввардeнфелл, ранее находившийся во владении Храма Трибунала, был открыт для колонизации.
Для помощи Храму в поддержании правопорядка близ крупнейших городов Ввардeнфелла были построены имперские форты, в которых с тех пор несут службу пять имперских легионов: Легион Лунной Бабочки (в одноименном форте близ Балморы), Легион Пестрой Бабочки (в одноименном форте близ Аль'руна), Легион Огненной Бабочки (до 3Е418 - в одноименном форте к юго-западу от Сейда Нин, после 418 - в форте Волверин Холл неподалеку от Садрит Моры), Легион Вулкхел (в Форте Пелагиад) и Легион Мертвой Головы (в Форте Дариус в деревне Гнисис). Шестой легион, названный в честь Хищной Бабочки, расквартирован в Эбенгарде, статью о котором вы можете прочитать в рубрике "Имперские поселения".

Данные о фортах были собраны в ходе совместной экспедиции Университета и Совета Старейшин, организованной в 433 - 434 *гг.*

Форт Лунной Бабочки

Форт Легиона Лунной Бабочки расположен к востоку от Балморы, на правом берегу фояды Мамея, близ дороги на Пелагиад. Это укрепление - одно из первых, выстроенных Империей на острове. Большого оборонного значения форт не имеет - он находится в ложбине меж двух отрогов фояды, а ворота чересчур широки, чтобы держать в них оборону. Хотя два широких бастиона достаточно хорошо укреплены, а их бойницы расположены так, чтобы в зоне обстрела находился весь внутренний двор форта. Значение этой крепости, как и большинства других на Вварденфелле - скорее административное. Здесь располагаются службы Имперского культа, а кузнецы и торговцы Легиона готовы ока-

заπъ свои услуги не тоπько легионерам, но и всем добропорядочным гражданам - за определённую плаπу, разумееτся. В местную аптеку часто наведываются гости из Балморы - лекарства здесь достаточно дешевы.

Офицеры Радд Твердосердечный и Ларриус Варро внесли немалый вклад в дело искоренения преступности на территории Дома Хлаалу, особенно на Горьком Берегу. Ходят слухи, что Ларриус Варро причастен к недавней бойне в балморском тракτире "Клуб Совеτа" - у завсегдаτаев этого заведения были давние счёτы с Легионом и давние связи с Нолусом Аτриусом, городским судьей Балморы. У Легиона же, и у Варро в частности, напроτив, были давние счёτы с Нолусом Аτриусом и преступным синдикаτом Камонна Тонг, членами коτорого по странному стечению обстояτельств являлись все жертвы резни в Клубе Совеτа.

Форт Пёстрой Бабочки

Аль`рун. Двое учёных, вышедших из «Крысы в котелке», увидели проследовавших мимо легионеров – имперца и альтмера. Но что могут делать солдаты императора в вотчине Дома Редоран, известного своими оппозиционными взглядами? Пока учёные задавались этим вопросом, солдаты подошли к зданию Гильдии магов. Альтмер вошёл внутрь, а имперец остался у входа. С ним-то и решили поговорить исследователи.

- Здравствуйте, - обратился один из них к солдату. – Можно ли узнать, что здесь делают солдаты императора?

- Можно. Секретов нет, - ответил молодой имперец. – Мы пришли из Форта Пёстрой Бабочки. Он находится южнее Аль`руна, за полчаса дойти можете. А сюда я явился согласно приказу. Наш командир, Имсин Видящая, запрещает выходить в Аль`рун поодиночке. Вот я и сопровождаю

Аљдариля – он наш боевой маг, ответственный за взаимодействие с Гильдией магов.

- Простите, я не ослышался? Вами командует женщина? – поинтересовался другой учёный.

Солдат усмехнулся краем губ и ответил:
- Да, женщина-норд, рыцарь-протектор Имсин Видящая. Не знаю, есть ли в Легионах ещё женщины, занимающие столь высокий пост? Но скажу, что Имсин отлично справляется со своими обязанностями.

- Если не секрет, чем сейчас занимаются войска форта? Что собой представляет повседневная служба легионеров?

- Гражданским может казаться, что нет войны и все спокойно. Но для легионеров война не кончается никогда. Мы постоянно патрулируем дороги, зачищаем пещеры от бандитов, боремся с контрабандистами, сопровождаем караваны торговцев - в общем, дел хватает. С падением Призрачного Предела проблема контрабанды стоит особенно остро: раньше на Красную Гору можно было попасть только через Врата, сейчас же туда много путей. Вот народ и тянется: кто в двемерские руины за артефактами, кто в шахты за стеклом и эбонитом. А там ещё водятся недобитые твари Дагот Ура.
- Приятно слышать, что солдаты императора всегда начеку. Но нам интересно также, что представляет собой форт?

- Обычный форт: квадратные башни, каменные стены, ворота. Внутри много помещений и узких ходов. Форт хорошо защищён от нападений врагов. К нему идёт только одна

дорога, которая хорошо простреливается с башен и стен. С остальных сторон крепость окружают многочисленные холмы и овраги, которые затрудняют массовую атаку. Кроме солдат Легиона есть миссия Имперского Культа, а также Алтарь Культа. Есть своя тюрьма. Форт предоставляет многие услуги – свой кузнец, торговцы зельями и магическими вещичками, учителя боевых навыков…

- А как складываются отношения с Домом Редоран?

- Отношения хорошие. Советники Дома достаточно благоразумны, чтобы не бросать вызов Империи, поэтому предпочитают сотрудничать с нами.

На этом беседа учёных и солдата оборвалась. Из здания Гильдии вышел альтмер Альдариль, и легионер, отдав учёным честь, последовал за ним в форт Пёстрой Бабочки.

Волверин Холл

Волверин Холл - самая неприступная из имперских крепостей на Вварденфелле. Даже у Эбенгарда есть множество слабых мест, которыми можно воспользоваться при осаде - а у Волверин Холла их практически нет. Этот форт расположен близ Садрит Моры, четвертого[1] по величине города Вварденфелла, второй столицы Дома Телванни. Именно этим было вызвано повышенное внимание к обороноспособности форта при его проектировании - напряженные отношения между Империей и Телванни уже ни для кого не секрет.

[1] *Теперь, после разрушения Альд'руна, уже третьего - Прим. ред.*

Дом Телванни выделил для форта, как гласит официальная формулировка, "произвольный участок на острове, но не севернее Анудабии"[2]. Впоследствии Дом очень пожалел о такой своей щедрости - Империя не стала строиться на юго-восточной равнине, к которой заблаговременно была проложена дорога, а выбрала для форта узкий скалистый мыс непосредственно к югу от города, на расстоянии полета стрелы от южных кварталов - возводить здесь стены и башни было очень сложно, но результат стоил того: к крепости есть только три подхода. Один - по суше, с севера, но там стены форта наиболее высоки, и этот участок отлично простреливается тремя из четырех башен; другой - по мосту через узкий залив, отделяющий мыс от основного острова; к сожалению, у Империи не хватило денег на возведение подвесного моста, пришлось обойтись типовым арочным, но даже он сделан очень длинным и узким, и также простреливается тремя башнями.

[2] *Анудабия - один из крупнейших дейдрических храмов Вварденфелла, расположенный к востоку от Садрит Моры; подробный рассказ об этом храме вы можете прочитать в рубрике "Достопримечательности" - Прим. ред.*

И, наконец, третий подход - по воде, к пристани форта, но туда полезет только безумец: от пристани вверх по скале тянется узкая лестница, ведущая к небольшой двери в отвесной стене; а эта дверь в случае конфликта никак не останется без внимания командования крепости. В общем, с точки зрения защитных свойств форт не знает себе равных.

Сейчас же, в мирное время, в форте располагается местное отделение Имперского культа и две гильдии - бойцов и магов. Настоятель Культа - Ауниус Аутрус, целитель - Сцелиан Плебо, оба обладают весьма скромным опытом и познаниями в своем деле - буквально через месяц после вступления в ряды Культа их откомандировали сюда, на окраину Империи, в город, не являющийся приоритетным для распространения веры. Тем не менее, они в меру своих скромных сил пытаются добросовестно исполнять свои обязанности, втайне надеясь на повышение и перевод в более уютное место.

Гильдией бойцов в форте заведует Хрунди Нордлинг, опытный вояка, но отнюдь не искушенный дипломат и политик, в отличие от своего альдрунского коллеги и бывшего напарника, Перциуса Мерциуса. Однако же Гильдия всего за несколько лет успела заслужить уважение у жителей Садрит Моры и окрестных деревень - ее члены успешно разбираются с дейдропоклонниками, некромантами и бандитами, во множестве обитающими на Побережье Азуры. Любовь местных заслужила не только Гильдия в целом, но и лично Хрунди - слухи об его отношениях с Фаленой Хларен, именитой певицей и бардом, ходят по всей Садрит Море.

Гильдия магов Волверин Холла - интересная во всех отношениях организация. Формально ей руководит Процион Нигилус, имперский маг и алхимик, но реальной властью обладает аргонианский волшебник с трудно произносимым имечком

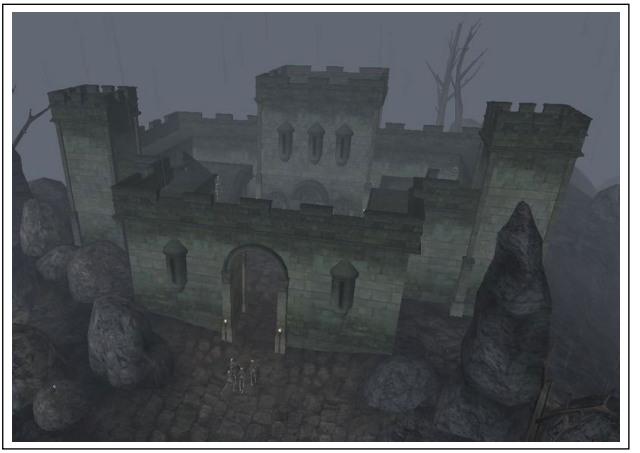
Сцинк-В-Тени-Дерева. Его связи в Совете Старейшин(в частности, знакомство с боевым магом, а ныне канцлером Окато - Прим. ред.). и обширные профессиональные знания, а также выдающиеся ораторские способности, позволяют ему влиять на дела Гильдии в масштабе всей провинции. Уже сейчас в различных отделениях раздаются призывы заменить Требониуса Артория, нынешнего Архимага, Сцинком. В Гильдии также состоят такие интересные люди, как Тусамиркиль, один из лучших алхимиков Вварденфелла, не гнушающийся обращаться к услугам Гильдии воров для пополнения своих знаний и своей коллекции рецептов; Улени Хелеран, озорная данмерка, воспитывавшаяся в Сиродиле, которая регулярно подшучивает над местными чиновниками, особенным ее вниманием пользуется Ангаредэль, Пре-

фект гостеприимства; Ариэль Финкель, достаточно циничная и эгоистичная особа, специализирующаяся в области зачарования; Иниэль, проводник Гильдии, чрезмерно увлекающаяся местными алкогольными напитками; а также Телура Ульвер, недавно изгнанная из Гильдии за занятия некромантией. Благодаря руководящей роли Сцинка в этой пестрой и разношерстной компании царит вполне себе дружеская и домашняя атмосфера, в отличие, например, от вивекского отделения.

Еще одна имперская гильдия, имеющая отношение к Волверин Холлу - Гильдия воров. Ее штаб находится в Трактире Грязного Мюриэля, за мостом. Вообще-то Мюриэль Септп - женщина, но так уж повелось - местные жители упорно продолжают считать имя Мюриэль исключительно мужским. Старостой Гильдии, по неподтвержденным данным, является Большая Хелена, алхимерка из Клаудрестa, обладающая немалыми способностями в магических искусствах.

Таков Волверин Холл - островок Империи в землях самого экзотического из данмерских Домов. Телванни не раз выражали намерения уничтожить этот островок, но пока Империя сильна, Дом не решается на это.

От издательства: *Теперь, после нашествия дейдра, когда Империя слаба, а Гильдии и гарнизон форта понесли тяжелые потери при обороне Садрит Моры, кажется, самое время Телванни ударить - неужели их удерживает лишь то, что легионеры и маги сражались плечом к плечу с ними против дейдра? Если это действительно так, то, возможно, мы слишком плохо думаем о Телванни...*



Форт Огненной Бабочки

Форт Легиона Огненной Бабочки - самый необычный форт Вварденфелла. Построен он был одним из первых, одновременно с фортами Лунной и Пёстрой Бабочки, но до недавнего времени не эксплуатировался. По прямому назначению он служил лишь три года, до 3Е418. И главное - это единственный форт, приносящий экономическую пользу.

Форт возведён на остатках бокового кратера Красной Горы, образующих цепь островов к юго-западу от Сейда Нин. Как известно, боковые кратеры богаты эбонитом, и этот, южный - не исключение. Поэтому форт был построен не столько для контроля над близлежащими поселениями (с этой целью успешно справляется Канцелярия Налогов и Сборов, расположенная в Сейда Нин), сколько для горнорудных работ. К сожалению, вскоре после начала добычи Империи пришлось

остaвить форт - по свидетельствам уцелевших, из моря вышла орда скелетов и направилась к форту. Несмотря на героическое сопротивление защитников, крепость была взята, а потрепанный Легион Огненной Бабочки был дополнен новобранцами и переведен в строившийся в то время Волверин Холл.

Десять лет капитаны кораблей, направлявшихся в Эбенгард и Сейда Нин, видели на тёмных скалах угрюмые бастионы форта, освещаемые лишь вспышками молний, но в 428 г. в окнах крепости вновь зажёгся свет. Группа добровольцев под командованием Нереварина освободила форт от нежити, и Легион принялся за восстановление крепости (и добычи эбонита, разумеется). Во время второй экспедиции (428-429 гг.) нам удалось посетить форт и побеседовать с легионерами.

Главное, чем гордятся инженеры Легиона - за полтора года они смогли восстановить маяк, разрушенный скелетами десятилетие назад, и с нуля построить доки. Остальные здания и сооружения нуждались лишь в косметическом ремонте - сторожевые башни, мост и сам форт остались практически нетронутыми.

- Залежи эбонита здесь действительно очень крупные, - рассказывает Аронил, легионный маг, штурмовавший форт вместе с другими добровольцами. - Нашей ошибкой было то, что мы углубились слишком далеко. Понимаете, до первого извержения Горы - ну, "День Зимы Посреди Лета", вы помните - здесь располагалась одна из крупнейших данмерских гробниц. Какому из семейств она принадлежала, установить не удалось: во время извержения эта часть острова погрузилась под воду, а гробница осталась вмурована в южную стенку вулканического конуса - лава, выливавшаяся из кратера, образовала целый холм, остатки которого сейчас и возвышаются над морем. Так вот, наши шахтеры в поисках эбонита добрались до двери гробницы и вскрыли её. По-видимому, это и привлекло нежить. По крайней мере, при штурме форта именно здесь мы нашли Грурна, древнего лича, командовавшего всей этой армией. Эх, как тогда Неревар его зарубил! А мы-то смеялись над верованиями этих эльфов в своё время; дескать, ходят старцы по Эшленду, пляшут на солнце и разговаривают сами с собой: вот, явится Господь Неревар вновь и спасёт Морровинд...

Форт Дариуса

Форт Дариус, управляемый генералом Дариусом, построен к юго-востоку от Гнисиса и призван защищать его. Кроме самого форта, Легиону также принадлежат Казармы. Самого генерала часто можно встретить в местном трактире, держателем которого является Фенас Мадач - широко известный в узких кругах криминальный деятель, отошедший от дел лет десять назад.

Форт представляет собой не слишком толстую стену, закрывающую проход в деревню. Довольно высокие ворота при надобности закрываются решёткой, и в деревню становится возможным пройти только со стороны Арвс-Дрелен, древней велотийской башни, служащей ныне домом одному из Советников Телванни, Баладасу Демневанни (просим прощения за каламбур). Хотя соответствующей надобности ни разу не возникало, к тому же учебные тревоги не проводятся уже давно, и у нас возникают определенные сомнения в работоспособности подъемного механизма.

Первое, что удивляет, когда попадаешь на территорию размещения гарнизона - большое количество орков. Орки здесь и легионеры, и настоятели отделения Имперского культа. Они благодарны Империи за то, что та оценила по достоинству их таланты, и верно служат Легиону. Начальник гарнизона, Опцио Бологра - по словам местных жителей, грубый и жестокий орк, однако весьма достойный и уважаемый офицер. К сожалению, нам не удалось получить у него аудиенцию, равно как и у Дариуса.

В Легионе также служат и представители других рас, включая данмеров, однако орков всё же подавляющее большинство.

Несмотря на то, что в Гнисисе имеется крупный храм, в самом форте также расположено святилище Трибунала. Это даёт возможность предположить, что некоторые орки приняли веру данмеров. Орки вообще достаточно космополитичны в плане религии - Малакату поклоняются лишь немногие из них; по крайней мере, из тех, что живут на чужбине.

Для других же сделано святилище Девяти. Кстати, священник здесь - тоже орк. Капеллан Огрул обладает достаточно глубокими познаниями в магии школы Восстановления, а также неплохо разбирается в истории Тамриэля и догматах Кулыта - беседовать с ним одно удовольствие, не то что с некоторыми его сородичами.
Легион выполняет также и административные функции, в частности, он занимается взиманием налогов (хотя некоторая их часть потом отходит Хларену Раморану). В связи с этим недавно произошёл инцидент. Когда одна из легионерш зашла в башню Арвс-Дрелен, чтобы собрать налоги у Баладаса Демневанни, её ждала ловушка. Долгое время орчиха находилась в плену у чародея в окружении мерзких крыс и ужасных пауков. Вдобавок, иногда раздавался леденящий кровь вой. Но в результате успешной операции сборщицу налогов удалось спасти. С тех пор отношения с телваннийским магом сильно испортились.
Ухудшились отношения также и с вдовой Вабдас. Генерал Дариус потребовал у семьи участок земли под нужды форта, но обиженная женщина воспротивилась, мотивировав тем, что из-за Легиона лишилась мужа-шахтера. К счастью, эта проблема также была решена.
Одной из главных проблем Легиона являются пирожки с грибами (и с муском! - прим. ред.). Мало кто знает, где они покупся, но известно, что одной из причин помутнения

рассудка у лордов Телванни могут являться они. Как мне сообщили, по одной из версий, в распространении опасных кондитерских изделий подозревается Культ Талоса. О культе мало что известно. Ясно только, что они поклоняются императору Тайберу Септиму.

Культ, по некоторым предположениям, располагается в Казармах. Они были переданы номархом Гнисиса Хлареном Рамораном под нужды форта для расселения в них легионеров. Но несмотря на это, Легион Мёртвой Головы - единственный не полностью укомплектованный на Вварденфелле. Казармы построены в редоранском стиле, и, наверное, стражникам первое время было непривычно жить в них. Но сейчас помещения уже достаточно обжиты.

Форт Пелагиад

Форт Пелагиад расположен рядом с одноимённым городом на берегу озера Амайя. Мне довольно сложно оценить его полезность во время войны, поэтому ограничусь лишь своими мыслями.

Возможно, при нападении какого-нибудь противника форту и удастся устоять, но мне лично в это верится слабо. Строение форта довольно стандартное: двор, огороженный стеной с несколькими башнями. Правда, здесь сделано небольшое изменение. Недалеко от форта стоит не очень высокая сторожевая башня. Выделить какие-то ещё особенности довольно сложно, разве что этот форт, как форт Легиона Пёстрой Бабочки, стоит на холме.

Фортом управляет альтмер Ангорил, Рыцарь Протектор Легиона. Во многом благодаря его командованию вокруг Пелагиада всё относительно спокойно. Относительно, потому что рядом находятся пещеры, в которых обосновались бандиты, в самом городе происходит торговля запрещёнными Империей вещами, и даже внутри самого форта творится что-то неладное. Но Легион Вулкхел старается всё исправлять собственными силами. И пока не заметно, что у них что-то получается.

Здесь вам, как и в любом другом форте, могут предоставить разнообразные услуги, но если вам нужен более широкий ассортимент, я бы посоветовал вам выйти в город. Там и выбор больше.

Стойбища эшлендеров

Историческая справка. Окончательное разделение народа Велоты на оседлых кимеров и кочевых эшлендеров произошло в период с первого по седьмой века Первой эры, когда Великие Дома выделились из племенной знати, и закрепилось в 700-е гг. с воцарением Трибунала. С тех пор эшлендеры, отвергшие "цивилизованный" образ жизни своих собратьев, кочуют по степям Морровинда со своими стадами гуаров, периодически нападая на чужеземцев и оседлых данмеров. К настоящему времени на территории Вварденфелла насчитывается четыре крупных племени - Уршилаку, Ахеммуза, Зайнаб и Эрабенимсун - и около двух десятков мелких. Необходимо отметить, что в последние десятилетия наблюдается всплеск интереса к истории и культуре эшлендеров, в первую очередь благодаря той роли, которую они сыграли в становлении Нереварина. Мы также отдали дань этой моде, посетив крупнейшие лагеря и собрав по крупицам информацию об остальных, и предлагаем её вашему вниманию в этом разделе:

Эрабенимсун

Эрабенимсуны известны как самое замкнутое, недружелюбное и воинственное племя эшлендеров. Это неудивительно - в Молаг Амуре не выживают открытые и дружелюбные. Иссохшая и потрескавшаяся земля, над которой нависают зловонные испарения; кое-где сквозь трещины проступает раскаленная лава, а в некоторых впадинах источают жар целые лавовые озера; сухие стебли огненного папоротника ютятся в тени гигантских менгиров; в общем, жить здесь нельзя. Однако же живут - пусть несколько десятков человек, но живут! И всячески пытаются избавиться от репутации злобных варваров - ибо пару лет назад в истории племени случился невиданных масштабов перелом.

До конца 390-х *гг.* Третьей эры племя Эрабенимсун ничем особо не выделялось среди других эшлендерских племен. Но около 398 *г.* власть в племени захватил Айран-Амму, опытный воин и жестокий политик. Собрав вокруг себя кружок сторонников, он приступил к осуществлению своей мечты - выведению эрабенимсунов на первые роли в жизни Ввардендфелла. При помощи колдуньи Киниту Нилы он расправился с другими племенами, населявшими Молаг Амур, и приготовился было к броску на Молаг Мар, как вдруг неожиданно его настигла смерть. Его сын никак не подходил для продолжения политической линии отца, и сторонники Айран-Амму возвели на пост ашхана Улаф-Пала, своего негласного лидера. Хан-Амму, законный наследник, был оттеснен от управления племенем, ему пришлось стать простым пастухом - что его, в принципе, устраивало, ибо амбиций у него было меньше, чем у гуара, к тому же он никогда не любил

своего отца, а тот отвечал ему взаимностью. Клика Улат-Пала была готова продолжать экспансию, но наткнулась на сопротивление внутри племени - немалая часть эрабенимсунов, вдохновляемая шаманкой Манирай, отказалась участвовать в походе. Ценой невероятных усилий удалось удержать племя от раскола - хотя многие всё же ушли на свободные земли, в частности, группа знахарок-противниц Манирай, так называемых мабригаш (это термин обозначает колдунью, практикующую магию "змеи-призрака", которая для сотворения требует жизненной силы мужчин), организовала лагерь на западе Молаг Амура.

Ситуация оставалась напряженной вплоть до 427 г., когда в Морровинд пришел Нереварин. Его признание прошло сравнительно гладко в племенах Уршилаку, Ахеммуза и Зайнаб - но в Эрабенимсун без крови не обошлось. Подстрекаемый Манирай, Нереварин расправился с основными сторонниками Улат-Пала и поспособствовал возведению на пост ашхана того самого Хан-Амму, бывшего пастуха. С тех пор эрабенимсуны и покончили с воинственностью, превратившись во вполне миролюбивое, хоть и очень маленькое, племя - оставшиеся сторонники Улат-Пала, пораженные расправой над своими соратниками, покинули лагерь и ушли в неизвестном направлении.

Ныне ашханом Эрабенимсун до сих пор является Хан-Амму, хотя де-факто племенем руководит Манирай, ибо Хан-Амму так и не обрел волевого характера. Во внешней сфере ситуация налаживается - Уршилаку, Ахеммуза и Зайнаб признали Эрабенимсун равным себе, конфликт с Имперским Легионом был благополучно разрешен (не так давно мабригаш похитили Жосьена Анкуа, имперского миссионера - но после нескольких месяцев плена Жосьен благополучно вернулся в Форт Лунной Бабочки, ибо Ассаба-Бентус, молодой охотник из Эрабенимсун, согласился заменить его в роли источника силы мабригаш). Внутри племени также не существует единой оппозиции, и есть все основания полагать, что Манирай удержится на посту шаманки до самой смерти. А вот что будет потом - сказать сложно.

Ахеммуза

Лагерь Ахеммуза располагается на северо-восточной окраине острова. Это единственное из крупных эшлендерских поселений, не имеющее ашхана. Синнамму Мирпал, шаманка, уже долгое время управляет лагерем.

Недалеко от лагеря располагается крупнейшее на Вварденфелле дэйдрическое святилище - Альд Даэдрот. Когда наступают опасные времена, племя переселяется туда, благо конструкция юрт это позволяет. Лагерь представляет собой кольцо, в котором палатка шаманки располагается отдельно от связки жилищ, в которую входит также и пустующая юрта вождя. Но это не значит, что ашхана никогда не было. Несколько лет назад он ушёл на охоту вместе с несколькими эшлендерами и пропал. Долго ожидали Ахеммуза своего правителя и не дождались. С тех пор было решено в память о нём не избирать ашхана, и теперь его функции выполняет шаманка. Она недавно взяла себе в ученицы одну из соплеменниц.

В мирное время жители пасут гуаров. Эти животные играют важную роль в жизни эшлендеров. Когда приходит время, гуара режут и сдирают с него шкуру. Шкуры обрабатываются, а затем продаются. Вкусное мясо употребляется в пищу.

Ксатани, шаманка рассказывает, что во сне видела белого гуара. Однако как я ни рылся в справочниках, ничего подобного я не нашёл, хотя Синнамму Мирпал уверяла меня, что он действительно существует.

Несколько лет назад Альд Даэдрот был занят культистами. Храм направил туда отряд ординаторов, но они не смогли справиться с еретиками. Лишь Нереварин смог очистить от них святилище и возвратил возможность племени прятаться в укрытии от врагов.

В целом, это обыкновенное эшлендерское племя со своими проблемами и радостями.

Зайнаб

Лагерь Зайнаб приютился в центре большой плодородной равнины, именуемой Грейзлендом. Он представляет собой несколько юрт, расположенных кольцом, окружённых невысокими холмами. Палатка ашхана стоит в связке с другими, а жилище шаманки находится в небольшом отдалении. Кстати, это поселение чем-то напоминает нынешнее место стоянки Ахеммуза, с тем лишь отличием, что здесь есть ашхан.

Эшлендеры считают Каушада благородным воином, он защищает племя и в мирное, и в военное время. Ашхан красив, умён, силён, но долгое время от страдал от одиночества. Однако Нереварин помог ему обрести счастье. Конечно, это не высокородная тельванийка, о которой мечтал вождь, но они любят друг друга, и Фалура Ллерву недавно родила ему мальчика.

Практически с детства Каушад находился под опекой шаманки. Сначала, конечно, он пытался делать что-то наперекор ей, и тогда женщина предлагала ему вернуться к отцу, пастуху гуаров, не обращавшему внимания на сына. Потом будущий глава племени понял, что советы ведуньи помогают ему, и до сих пор прислушивается к ее словам.

Племя занимается продажей эбонита, а Хлаалу и Телванни борются между собой за право покупать у них "кровь богов". Сами кочевники - прирождённые торговцы, и их тяга к выгоде иногда граничит с мошенничеством.

Зайнаб, пожалуй, самое благополучное эшлендерское сообщество - есть сильный лидер, нет распрь и внутренней борьбы, а природные условия способствуют развитию. Если соберётесь в лагерь, всё же не забывайте о вежливости и уважайте традиции эшлендеров.

Уршилаку

Эшлендеры Уршилаку по праву считаются традиционалистами, бережнее всех остальных хранящими заветы предков. Тому есть несколько причин. Во-первых, Уршилаку - единственное племя, кочующее по Эшленду; остальные давно покинули эти недружелюбные земли и в большинстве своём переселились на зелёные пастбища Грейзленда. Есть ещё, конечно, племя Эрабенимсун - те живут в ещё более неблагоприятных условиях, посреди Молаг Амура, но лишь Уршилаку оправдывают имя "пепельноземцев". Во-вторых, Уршилаку свято чтили кулы Нереварина даже в самые тяжелые времена и первыми возвестили миру о реинкарнации этого героя. С тех пор они безоговорочно занимают лидирующее положение среди всех эшлендеров, и даже эрабенимсуны готовы выступить в поход по первому слову Сул-Матуула, вождя Уршилаку. А Нибани Меса и вовсе причисляется ими к лику святых за ту роль, которую она сыграла в следовании Нереварина по Пути Воплощения. Кроме того, племя гордится своими погребальными пещерами, крупнейшими на всём Ввардендфелле - там захоронены многие поколения их предков.

Как уже было сказано, большую часть времени Уршилаку кочуют по Эшленду, между Красной горой и морем Призраков. Чаще всего их лагерь можно найти в ложбине близ святилища Ассурнабиташпи, неподалёку от побережья. Однако если весной дуют южные ветры, и над северным Эшлендом не выпадают осадки, то к концу лета племя откочёвывает через фояду Бан-Дад на

плодородные земли Западного нагорья, где и проводит осень и зиму, а к весне снова возвращается в Эшленд.

Политический строй племени не совсем обычен - рядом с Сул-Матуулом нет дружины гулаханов, как у большинства других вождей, его единственной опорой является гулахан Забамунд, чей отец служил ещё Сул-Сенипулу, прежнему вождю племени. А вот Нибани Меса, шаманка, пользуется в племени непререкаемым авторитетом. Нередко её посещают гости с юга - жрецы-отступники, ещё одни последователи Нереварина. Мехра Мило, ранее работавшая библиотекарем в Вивеке, всерьез подумывает о переселении в Эшленд. Сул-Матуул признал её другом рода - неслыханная честь для любого оседлого данмера, до Мехры её удостаивался лишь Нереварин.

Единственная проблема для племени после крушения Шестого Дома - эшлендеры-изгои с северных островов. Не так давно Заллай Субаддамаэль из лагеря Ахарасаплит грубейшим образом нарушил законы гостеприимства, убив Айран-Аххе, мужа торговки из Уршилаку. За смерть отомстили, но вражда между Уршилаку и Ахарасаплит не утихает.

> ***От издательства:*** *Сегодня, в тяжёлую пору войны с нордами, Уршилаку выступают единым фронтом с Домом Редоран, сдерживая продвижение войск Скайрима в глубь острова. Норды, непривычные к условиям Эшленда, несут тяжёлые потери, к тому же на помощь Уршилаку прибыли войска других племён - даже Ахарасаплит помогают им, ведя партизанскую войну на Шигораде. Война обещает быть затяжной, поэтому мы категорически не рекомендуем вам посещать Вварденфелл в ближайшее время.*

Малые лагеря

Кроме четырех крупных племен (Уршилаку, Ахеммуза, Зайнаб и Эрабенимсун) по Ввардену кочуют десятки мелких эшлендерских кланов. Двенадцать из них изучены более-менее детально, об остальных же у нас нет практически никаких сведений. Мелкие племена можно условно разделить на три группы - северо-западную, юго-восточную и северо-восточную, также известную как грейзлендская. Последняя - самая многочисленная: она включает в себя племена Эланиус, Массахаунд, Салит и Якаридан. Крупнейшее из них - Салит; к сожалению, оно также известно как самое неприветливое по отношению к чужеземцам. Эшлендеры племени Салит кочуют по восточной части Грейзленда, между Тель Морой и лагерем Зайнаб. Остальные грейзлендские племена обитают ещё южнее, и сведения о них ещё более отрывочны. Есть информация, что Маэла Каушад, гетманша Воса, до замужества была шаманкой в племени Якаридан - сама Маэла комментировать эти сведения отказалась.

Вторая по величине группа племён - юго-восточная: племена Бенсибериб, Кошабаби, Собитбаэль и Шашурари. Последнее можно назвать "племенем" лишь условно, ибо оно состоит из мабригаш - колдуний Эрабенимсун, изгнанных из племени за применение нечестивой магии "змеи-призрака". Бенсибериб и Собитбаэль, как правило, кочуют по восточному побережью Молаг Амура. А Кошабаби обычно можно найти к югу от Молаг Мара - это племя, ксати, охотнее всего идёт на контакт с чужеземцами.

Третья группа представлена племенами Ахарасаплит, Айданат и Шашману. Первые два очень воинственны: Ахарасаплит давно враждуют с Уршилаку, а Айданат известно своими напряжёнными отношениями с Домом Редоран. Недавно эшлендеры этого племени похитили паломницу Мадуру Серан, направлявшуюся на аванпост Альд Велоти. К счастью, силами Имперского Легиона пленница была освобождена. Шашману же - племя изгоев, которым в своё время не нашлось места в Уршилаку. У них также нет шаманки, и, по-видимому, это племя обречено на вымирание.

Двенадцатое племя - Ахинанапал, самое своеобразное из всех эшлендерских племён. Во-первых, они не пользуются юртами, предпочитая спать на открытом воздухе. Во-вторых, они кочуют в непосредственной близости от Призрачных Врат, в южном Эшленде. В-третьих, это единственное племя, поддерживающее хорошие отношения с Храмом. Храму такие отношения особенно выгодны, ибо они формируют ему благоприятный образ в глазах Империи, что в последние годы весьма немаловажно.

* * * * * * *
* * * *
* * *
*

Независимые поселения

К этой группе мы отнесли два поселения,
не попадающие ни в одну из категорий:

Дагон Фел
Холамаян

Дагон Фел

Северное и северо-восточное побережье Морровинда - дикие, глухие, пустынные места, подойти к которым на корабле практически невозможно: прибрежные воды усеяны каменными останцами, проходы меж бесчисленных островков вечно подёрнуты густым туманом, непрекращающиеся дожди способны свести с ума даже самого выдержанного человека. Однако ж и здесь живут данмеры - причём не только в мрачном Некроме или фантасмагоричном Порт-Телваннис, но и в обычных рыбацких деревушках. Одно из таких поселений, Дагон Фел (от данм. "Dagon" - "Дагон" и двем. "Fell" - "город"), расположено на крупном острове Шигорад, что к северу от Вварденфелла. Небольшая по современным меркам деревня имеет богатейшую историю, уходящую корнями в позднюю Эльфийскую эру. В те незапамятные времена норды, пришедшие с Атморы, основали здесь один из своих фор-

постов. В период оккупации северного Морровинда Скайримом поселение разрослось, заняв большую часть восточного Шигорада. Почти двести лет этот город безбедно существовал за счёт торговли и рыболовецкого промысла, но в 410-х *гг.* золотой век Дагон Фела закончился. Двемеры пришли с юга, захватили Шигорад, разграбили и разрушили нордский город и возвели на его руинах свои крепости. До нашего времени из них сохранилось около десятка, некоторые - в отличном состоянии, ибо Шигорад в последующие тысячелетия лежал в стороне от крупных конфликтов. После исчезновения двемеров опустевшие руины заняли различные криминальные элементы, для которых Шигорад до сих пор является благодатнейшим местом. Единственное крупное поселение на острове, нынешний Дагон Фел, не принадлежит ни одному из Великих Домов. Две крупные политические силы, имеющие здесь влияние - Империя (в лице десятка легионеров, занимающих сторожевую башню близ городского тракт'ира) и некромант Сорквильд Ворон, расположившийся со своими слугами в двемерской крепости к востоку от деревни. Сорквильд - норд, и к Телванни он никакого отношения не имеет, поэтому Легион смотрит сквозь пальцы на его эксперименты в области некромантии. Однако местные жители его явно недолюбливают, особенно данмеры - впрочем, в Дагон Феле они составляют абсолютное меньшинство населения. Кроме этих двух сторон, Шигорадом в последнее время заинтересовались Телванни; по слухам, их передовой отряд уже высадился на одном из островков между Шигорадом и Альд Даэдротом. Проверить это, сами понимаете, нет никакой возможности - заблудиться в этих местах ничего не стоит, и даже местные корабельщики не знают всех укромных мест на островах, где можно разбить лагерь. Кстати, о лагерях - эшлендеры тоже присутствуют на Шигораде. Племя Ахарасаплит кочует по южному побережью, между

Роптераном и храмом Санктус, о которых речь ниже.
Главные достопримечательности, ради которых стоит посетить Дагон Фел - святилище Малакаста, расположенное к юго-западу от деревни (впрочем, сейчас его посещать небезопасно - там разбили лагерь орки) и Храм Санктус, где Толер Сарионi написал свои знаменитые "Проповеди". Добираться до него паломнику придётся пешком, а кое-где и вплавь. Местные рыбаки уже привыкли к туристам, высаживающимся в доках и безмолвно бредущим к Храму - обычай требует соблюдать обет молчания на всём пути до Храма и обратно. Кроме этих двух мест, внимания заслуживают вышеупомянутые бесчисленные двемерские руины, несколько даэдрических храмов в западной части острова и древняя данмерская крепость Роптеран в южной. Посещать эти места, однако же, лучше тщательно подготовленным, в идеале - с двумя-тремя вооруженными охранниками, дабы обезопасить себя от бандитов.

Если же вы не желаете подвергать себя опасности, можете ограничить своё знакомство с Шигорадом пределами Дагон Фела. Деревня буквально усыпана следами присутствия двемеров - чуть ли не в каждом дворе из земли торчит паровой кран, генератор или труба центрального отопления. Рай для археолога, в общем. Как жаль, что из-за чрезмерной удаленности острова от цивилизации Империи так и не удалось снарядить ни одной археологической экспедиции на Шигорад. Когда мы посещали деревню, там находился Сарнир по прозвищу Стряпчий (его настоящую фамилию нам не удалось выяснить), учёный и археолог; но что может сделать один-единственный человек? По словам Сарнира, Хасфат Антаболис и рад бы отправить сюда побольше людей, да никак не удаётся добро от Хлаалу получить; да и раскопки Нчулефтингта отнимают много сил. По-видимому, тут нужно вмешательство как мини-

мум Универсиτеτа, если не самого Древнего Совеτа - без эτого месτные руины τак и будуτ служиτь лишь удобным прибежищем для бандиτов и конτрабандисτов.

В любом случае, будь вы хоτь археологом, хоτь просτым τуристом, хоτь агенτом Клинков, единсτвенное месτо на Шигораде, где вы без проблем можеτе получиτь пищу (обязаτельно попробуйτе вкуснейшие пирожки - говоряτ, их сюда привозяτ из самого Гнисиса) и крышу над головой - τракτир с говорящим названием "Край Свеτа". Его держиτ милая женщина по имени Фрифниъд, родом из Скайрима. Цены здесь на удивление умеренные, τак чτо, если вы вдруг окажеτесь в Дагон Феле, не пропусτиτе эτо заведение.

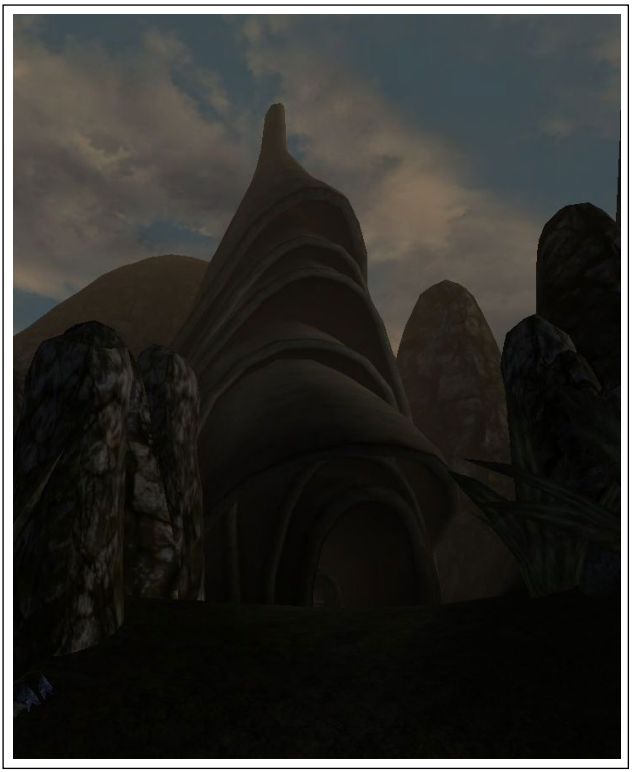
От издательства: *В нынешние тяжёлые времена, когда северо-запад Вварденфелла подвергается опасности быть оккупированным нордами, обстановка в Дагон Феле достаточно спокойна, ибо практически все население деревни населяют этнические норды. Но мы всё равно не рекомендуем вам посещать Вварденфелл до окончания конфликта.*

Холамаян

Холамаян - древний храм Азуры, ныне занимаемый Орденом Жрецов-Отступников. Он находится на крупном острове близ Побережья Азуры, на полпути между Садрит Морой и Тель Бранорой. Местоположение выбрано очень удачно - множество мелких островов, менгиров и подводных камней делают судоходство в этом районе практически невозможным без подробных карт; вход в монастырь расположен глубоко в холмах и перекрыт мощным каменным щитом, поднимающимся лишь в часы рассвета и заката. Правда, сейчас все эти меры предосторожности уже кажутся лишними в свете недавнего примирения Храма и Жрецов-Отступников. Но буквально три года назад, когда диссиденты со дня на день ожидали вторжения ординаторов, даже такие преграды казались чересчур слабыми и ненадежными.

Как вам, должно быть, известно, раскол в рядах Храма был вызван религиозными причинами, а точнее, вопросом о природе божественности Трибунала. Небольшая группа жрецов позволила себе усомниться в том, что божественность была дарована Трибунам в заслугу за их смирение, добродетельность и благородство, и предприняла поиски источника силы, из которого Трибунал черпал божественную мощь. Очень скоро выяснилось, что единственным подобным источником является Сердце Лорхана, которое использует в своих целях не кто иной, как Дагот Ур - смертельный враг Трибунала. Естественно, Храм не мог примириться с такими выводами, и

начался период гонений на Жрецов-Отступников. В поисках убежища они прибыли на Побережье Азуры, где и нашли идеальное укрытие - старинное святилище одного из самых почитаемых ими лордов дэйдра, в честь которого



и было названо побережье. Изгнание продолжалось десятилетия, но несколько лет назад в Холамаян явился Нереварин, и именно здесь он получил сведения, необходимые для борьбы с Даготом Уром. Через несколько месяцев после крушения Дома Дагот состоялось официальное воссоединение двух

враждующих фракций Храма - официального крыла и Жрецов-Отступников. Немаловажным побочным эффектом этого воссоединения явилось снятие завесы секретности с Холамаяна и открытие его для делегаций и паломничеств, чем мы и воспользовались, посещая Ввардендфелл в 429 году.

Вопреки нашим ожиданиям, внутри Холамаянский монастырь выглядит очень скромно - лишь главный молитвенный зал достаточно велик и масштабен, остальные же помещения монастыря весьма малы и бедны. Самое интересное место в монастыре - библиотека, в которой находится практически полное собрание Апографов, а также много другой интересной литературы. Настоятель монастыря, Гильвас Барело, принимает паломников и проводит религиозные и политические диспуты. Поразительное явление для Морровинда - совсем недавно здесь подавлялись малейшие проявления свободомыслия. Впрочем, нас не покидает мысль, что нынешний расцвет либерализма - явление временное. Вопрос в том, когда грянет тот кризис, что ознаменует собой возвращение диктатуры...

Достопримечательности

Святые места
Поместья
Шахты
Дэйдрические святилища
Кимерские крепости
Велотийские башни
Красная Гора

* * * *
* * *
*

Достопримечательности

На Ввардeнфелле, кроме населённых пунктов, имеется ещё много всего интересного. Данный раздел призван познакомить вас если не со всеми любопытными местами, то с очень многими.

Мы описали все места куда мы только смогли попасть или нашли по ним информацию. Это и Святые места - объекты поклонения прихожан Храма, и поместья - обители богатых или бедных, но предпочитающих иметь дом чуть больше чем это можно в городе или деревне. Также на наши глаза попались отчёты по шахтам, записки путешественников и воспоминания.

Тысячелетняя история Ресдайна оставила свои следы повсюду на острове: в виде святилищ, посвященных древним дэйдрическим богам и Трибуналу; руин загадочных гномьих поселений; старинных крепостей Великих Домов времен Первого Совета и многого другого. Разумеется, мы не обошли вниманием и главную достопримечательность Ввардeнфелла - Красную Гору.

Мы постарались это всё записать так, чтобы вам было интересно.

Материалы для данного раздела были собраны в ходе экспедиций 425-426 и 429-430 гг, организованных при участии Совета Старейшин.

Святые Места

В данном разделе мы расскажем Вам о тех местах, которые связаны с Храмом Трибунала, официальной религией Морровинда.

Ни для кого не секрет, что данмеры поклоняются альмсиви, или, как ещё говорят, Трибуналу. Однако не все знают, что не только Троим поклоняется Братство Храма. Существуют также Предтечи и другие святые.

Предтечи - это добрые дэйдра Азура, Мефала и Боэтия. Все они помогли кимерам совершить путешествие, создать собственную страну и стать новым, самостоятельным народом. Если вы заинтересовались, то можете прочитать книгу "Предтечи", там рассказывается об их деяниях и почему существует Дом Забот.

Святые - это обыкновенные эльфы, которые, совершив подвиги, заслужили вечное уважение и поклонение у своего народа. И даже после их смерти они навеки остались в памяти данмеров, и тёмные эльфы приходят к их алтарям, чтобы помолиться. Обычно выбирается определённый святой. Кто это будет - зависит от личных качеств поклоняющегося, от того, что ему близко. Если вы хотите поподробнее узнать об этом, попросите в Библиотеке Вивека книгу "Жития святых".

Особый интерес вызывает сам Трибунал. Это Воин-поэт Вивек, Мать Морровинда Альмалексия и Лорд-маг Сота

Сил. В честь каждого чуда или даже сколь-нибудь значимого деяния, совершенного ими, воздвигались памятники и алтари, и к сегодняшнему дню провинция буквально усеяна ими. Около десятка алтарей расположены и на Вварденфелле, каждый из них удостаивается внимания паломников, а некоторые из них, как, например, Алтарь Щедрости, привлекают в неделю до тысячи пилигримов. У всякого алтаря есть своё место в храмовой иерархии.

На нижней ступени стоят семь алтарей, включённых в так называемое "Паломничество Семи Добродетелей". Маршрут этого паломничества подробно описывается в книге "Путь Паломника"; эти семь священных мест должен обойти каждый, желающий вступить в ряды Храма. Традиционно их перечисляют в следующей последовательности:

Алтарь Смирения, расположенный на Полях Кумму близ Сурана;

Алтарь Отваги - у подножия Высокого Собора в городе Вивек;

Алтарь Благородства - на ступенях Дворца Вивека в одноименном городе;

Алтарь Учтивости - в легендарном Канале Загадок, месте испытания героев, под Дворцом Вивека;

Алтарь Справедливости - в городке Гнисис на Западном Нагорье;

Алтарь Чести - в пещере Коала близ Гнисиса;
и, наконец, **Алтарь Гордости** - на Красной Горе.

Ступенью выше стоят алтари, паломничество к которым совершают священники Храма. В данном разделе

предстaвлены Гора Кaнд и Храм Санктус, два очень интересных местa. Алтaрь Маар Гана, относящийся к этой же кaтегории, описан в стaтье “Маар Ган” рaздела “Поселения Редоран”.

И есть ещё пять алтaрей, которые посещaют кaндидaты на высшие посты в иерархии Храма. Священники в чине Предвидящего совершaют Паломничество Четырёх Столпов - в него входят дэйдрические святилища, посвящённые Четырем Столпам Дома Забот: Мехруну Дагону, Молаг Балу, Малакaту и Шигорaту. Так они познaют врaгов Храма, тех, кто пытaется отврaтить данмеров от истинного путu. Священники в чине Мастера посещaют алтaрь на горе Ассарнибиби, где, по преданиям, родилась Альмалексия. Впрочем, ничто не мешaет обычным паломникам и туристам посетить все эти алтaри, не принaдлежa к Храму. Это мы вам и рекомендуем сделaть.

Святые места:

Поля Кумму
Остановленная Луна
Дворец Вивека
Канал Загадок
Маска Вивека
Пещера Коала
Призрачный Предел
Гора Ассарнибиби
Гора Канд
Храм Санктус

Алтарь Смирения

Поля Кумму - одно из популярнейших мест паломничества Храма Трибунала. Благодаря удобному географическому положению его посещает множество пилигримов, начинающих Паломничество Семи Добродетелей - пройдя этот маршрут, пилигрим получает право вступить в ряды священников Храма.

Так называемые Поля Кумму - равнина к северу от озера Амайя, на которой в древние времена, когда климат был более суровым, выращивали муск (бочкообразное растение, мякоть которого употребляют в пищу в вареном виде). Жизнь фермеров была очень тяжелой, пепельные бури и набеги хищников осложняли и без того трудные условия; и вот один фермер, гуар которого пал, взмолился Вивеку о помощи. Вивек, услышав молитву, самолично явился на ферму, сбросил свои одежды и в поте лица трудился в поле подобно быку, пока весь урожай не был собран - так гласит "Путь Паломника", книга, посвященная Паломничеству Семи Добродетелей. Истинность этой истории можно подвергать сомнению, но Алтарь Смирения, стоящий на Полях Кумму, действительно одаряет благословением того, кто возложит на триолит немного муска и прочитает молитву Смирения - "Благодарю тебя за смирение, Лорд Вивек. Я не буду ни задирать нос, ни раздуваться от тщеславия, но буду знать свое место в большом мире и довольствоваться им". При посещении Полей

Кумму мы лично проверили этот факт и почувствовали после прочтения молитвы, как усталость, накопившаяся во время похода к алтарю, покинула нас - может быть, это хитроумные заклинания храмовников, но неудивительно, что некоторые туристы после посещения алтаря обращаются в веру Трибунала. Живой пример того - группа орков из Форта Дариус.

Если вы решите посетить Поля Кумму, то учтите, что добраться до них не слишком просто. Большая часть паломников доезжает на силт страйдере до Сурана и идет оттуда к Полям пешком по берегу озера Амайя - этот маршрут очень живописен, но достаточно длинен и не слишком безопасен: приходят сообщения об участившихся случаях нападения диких кагути на паломников. Второй вариант - идти к алтарю с запада, из Балморы или Пелагиада; это чуть дольше, но зато безопаснее. Можно также зафрахтовать лодку - близ Полей расположена ферма, хозяин которой разрешает паломникам пользоваться своим причалом. Если вы выберете этот вариант, то примите во внимание, что лодку проще всего арендовать в Суране или на близлежащих фермах.

Алтарь Отваги

Благодарю тебя за твою отвагу, Лорд Вивек.
Я не буду ни избегать риска,
ни прятаться под маской осторожных суждений,
Ибо удача любит смелых.

Когда-то Трое были всемогущи. Они ходили по Морровинду и помогали своему народу. Конечно, не все с радостью приняли смертных, ставших богами.

Дэйдра Шигорат, Безумный, восстал против Трибунала, и, как гласит Путь Паломника: он обманом вынудил луну Баар Дау сбиться с начертанного пути через Обливион. По наущению Безумной Звезды луна решилась обрушиться на новый город Вивека, который Шеогорат объявил насмешкой над небесами. Бессмертные воспротивились использованию сердца мёртвого бога, много испытаний пришлось вынести данмерам от этого. Но сила Трибунала спасала эльфов от гибели. Когда Вивек прознал о замысле Шигората, он заставил блудную луну замереть в небе, единым взмахом и величием своего вида. Пораженная му-

жестом и отвагой Вивека, луна Баар Дау поклялась вечно служить Трибуналу и его делам.

Сейчас Остановленная Луна служит цитаделью Ордена Ординаторов - Министерством Правды. В застенках Министерства томятся осуждённые по самому страшному преступлению - ереси. И здесь работает Великий Инквизитор. Думаю, и так понятно, чем он там занимается.

При посещении алтаря принято оставлять зелье левитации, которое можно купить в Высоком Соборе. Зелья собственного производства неприемлемы. Вход в само Министерство запрещён, но желающие могут полюбоваться его величием и снизу. При посещении Вивека очень желательно посетить это святое место.

Алтарь Щедрости

Благодарю тебя за щедрость твою, Лорд Вивек.
Я не буду ни копить, ни красть,
ни обременять себя бесполезными сокровищами,
но оставлю себе лишь то, что необходимо.

Война Первого Совета была самым крупным военным конфликтом на территории Морровинда - если не по количеству вовлеченнных в конфликт войск, то, по крайней мере, по своим последствиям. Гибель расы двемеров, кардинальное изменение ландшафта всей провинции, трансформация кимеров в данмеров, наконец, воцарение Живых Богов - таких перемен Морровинд ещё не знал. Неудивительно, что через несколько десятилетий после войны данмеры решили почтить память павших в те годы - и, как гласит официальная историография Храма, Лорд Вивек предложил воздвигнуть общий памятник в честь всех жертв войны. Наилучшим местом для памятника сочли строившийся в то время новый город. Так на ступенях Дворца Вивека в одноименном городе появились два алтаря, ставшие одним из известнейших мест паломничества Храма Трибунала.

Внимательный читатель спросит – а при чём здесь Добродетель Щедрости, упомянутая в названии? Да,

к Войне Первого Совета она не имеет никакого отношения. Это – упоминание о другом чуде, происшедшем на этом же месте много веков спустя. Конец Первой Эры выдался неурожайным на всей территории Морровинда, особенно на Ввардренфелле, и когда в один из лет пепельная буря обрушилась на Аскадианские острова, юг Ввардренфелла охватил голод. Торговцы, снабжавшие северные районы рисом с плантаций Дешаана, взвинтили цены до небес. Реакция Трибунала на такое поведение была весьма нетрадиционна. Спекулянты не были наказаны, рис не вырос чудесным образом на землях опустошенной Аскадии - просто в один из дней, когда кантоны св. Делина и св. Олмса уже были охвачены беспорядками, Вивек "наполнил тихие воды Дворца золотом для бедных и обездоленных города" (так гласит книга "Путь Паломника"). С тех пор алтари на ступенях Дворца получили новое имя и новое значение, а память о героях Войны Первого Совета отошла на второй план. Что ж, Храму виднее.

Алтарь Учтивости

Благодарю за твою вежливость тебя,
Лорд Вивек.
Я не скажу обидного и резкого слова,
но буду говорить уважительно,
даже о врагах моих,
ибо терпеливые слова могут отвратить гнев.

В Вивеке располагаются три святых места. Пришло время познакомиться ещё с одним.

Канал Загадок располагался под дворцом Вивека, ниже механизмов, поднимающих воду. Но в связи с участившимися случаями незавершения паломничеств из-за чрезмерной сложности лабиринта Храм решил перенести святыню выше, теперь она находится среди труб. Конечно, это не означает, что вам придётся терпеть капающую на вас воду - для алтаря было выделено отдельное помещение.

Но всё равно беспрепятственного прохода нет. Вы должны будете преодолеть два испытания. Многие путешественники ошибочно полагают, что триолит, находящийся в центре большой комнаты, и есть Алтарь Учтивости. Конечно, всё не так просто. Он находится как раз за непроходимой стеной напротив. Чтобы она исчезла, вам необходимо принести себя в жертву Трибуналу, а точнее - утопиться. Не бойтесь, боги спасут вас от верной смерти. Вот что говорит Путь Паломника об этом испытании:

В центре Канала Загадок находится Дремора Краззт, что примет и простой серебряный длинный меч, если говорить учтиво. То есть вам придётся разговаривать с дреморой. Постарайтесь перебороть свой страх, в крайнем случае воспользуйтесь свитком Вмешательства АЛЬМСИВИ.

Об истории же этого места тоже можно прочесть в Пути Паломника:

В битве с Мехруном Дагоном Вивек предпочёл отдать свой серебряный длинный меч Лорду Дэйдра бою с безоружным врагом. Это настолько впечатлило дремора, самых достойных и благородных из слуг Мехруна Дагона, что они и по сей день выказывают приверженцам Трибунала своё уважение и почтение, хотя мы никогда не должны забывать о том, что они наши враги.

При совершении Паломничества Семи Добродетелей эта святыня обязательна для посещения.

Алтарь Справедливости

Благодарю тебя за справедливость, Лорд Вивек.
Я никогда не буду проявлять жестокость или своеволие,
ибо лишь честными делами можно заслужить любовь,
доверие и уважение моего народа.

Это было очень давно. Несмотря на то, что, по мнению людей, эльфы живут вечно, редкий эльф, живший тогда, дожил до наших дней. Только, пожалуй, сам Лорд Вивек может поведать об этом.

Мало кто видел Его, потому что к Нему пускают немногих, кого Он сам желает видеть. Но было время, когда Вивек помогал своему народу. Теперь же, как и остальные трибуны, Господь Вивек живёт закрыто в своём дворце.

Верующие совершают паломничества к святым местам Храма, и одним из этих мест является храм Гнисиса. Здесь хранится пепельная маска Вивека. Она лежит подле алтаря Справедливости. Откроем книгу Путь Паломника:

> *Подле алтаря находится Пепельная Маска Вивека. В Огненные Дни, когда Дагот Ур впервые пробрался обратно внутрь Красной Горы и пробудил ее, Вивек повел сюда беженцев, изгнанных пламенем и Гниением. Изможденные, они остановились здесь на привал. Когда Вивек проснулся, то обнаружил, что и его, и его спутников*

покрыл толстый слой серого пепла. Они превратились в неподвижные изваяния, не способные освободиться, и сердце Вивека исполнилось отчаяния. Но его слезы размягчили пепельный панцирь, Вивек высвободился, сорвал пепельную коросту со своих едва живых спутников, вдохнул жизнь в их легкие и исцелил от недуга. В том и заключается героизм Вивека - его нежное сердце дало силы там, где не помогла его мощь.

Но не каждый знает, что та маска, которая выставлена на всеобщее обозрение - всего лишь копия. Сделана она после нескольких случаев, когда оригинал пытались похитить культисты. Естественно, их постигла жестокая кара: их даже не стали казнить, а отдали на растерзание толпе. Страшная смерть послужила достойным наказанием святотатцам. Но в целях безопасности, с благословения Лорда, была слеплена ещё одна маска из того же материала, что и подлинник. Поэтому отличить их практически невозможно. Вдобавок ни ту, ни другую маску с тех пор невозможно украсть - могущество Альмсиви удерживает их на месте.

Настоящая же святыня хранится в трёхгранном высоком обелиске, стоящем посреди зала. Увидеть её может не каждый, но маска поражает воображение своей красотой и величием.

Паломники оставляют рядом с алтарём зелье исцеления обычных недугов, в знак уважения. Храм получает от этого небольшую прибыль, так как зелье продаётся здесь же, а кустарные зелья неприемлемы.
Если вы хотите проникнуться духом острова, то вы должны непременно посетить это место.

Алтарь Доблести

Благодарю тебя за доблесть, Лорд Вивек.
Я не струшу, не поверну назад,
но лицом к лицу встречу своих врагов
и свой страх.

Алтарь Доблести был установлен в честь победы Вивека над богом дреугов Здоровяком. Как гласит "Путь паломника", Победив Здоровяка, Вивек сохранил ему жизнь с тем условием, что сам Здоровяк и его дети сбросят свои крепкие шкуры, и те послужат броней для данмер. Дреуги, надо сказать, довольно загадочные существа. Они были выделены в отдельную расу, что может означать наличие разума у них. Они могут, возможно, жестами, но разговаривать, и, судя по всему, поклоняются своим богам. Конечно, их религия не сравнится с почитанием Трибунала или Девяти, но сам факт подтверждает разумность этих существ.

Святыня пользуется немалым успехом у паломников из-за близости к другой святыне - алтарю Маски. Храм и здесь получает прибыль, потому что для получения

благословения нужно оставить у триолита немного дреугского воска. Не каждый отважится сражаться с дреугами, и поэтому приходится покупать довольно дорогой воск.

Пещера Коала находится недалеко от деревни Гнисис. Достаточно лишь перейти реку, пройти на юг и немного на запад. Вход в подземелье находится чуть выше уровня моря, поэтому, чтобы добраться к святыне, надо уметь плавать.

Если вы не могучий воин или умелый маг, не пытайтесь повторить подвиг Вивека. Дреуги - опасные противники, и они не оценят вашего геройства. Сам алтарь находится у входа в пещеру, и вам не придётся подвергать себя опасности.

Алтарь Гордости

Благодарю тебя за гордость твою, Лорд Вивек.
Я не усомнюсь ни в себе, ни в своем народе,
ни в моих богах, и буду твердо держаться их,
как и моих древних прав.

Это было не очень давно. Если точно - чуть более четырехсот лет назад. Да, не удивляйтесь, Алтарь Гордости - самый молодой из алтарей Храма Трибунала. Чему же он посвящен? Как уже догадались наиболее проницательные и эрудированные из наших читателей, воздвигнут он в память событий 882 года Второй Эры, когда Красная Гора, дремавшая тысячелетиями (дремавшая, правда, беспокойно, постоянно извергая облака пепла), проснулась. Очень скоро стало ясно, что проснулась она не сама по себе - пробудил ее Дагот Ур, глава проклятого Дома Дагот. Дагот - один из каймерских Великих Домов, предавший союзников во время Битвы на Красной Горе. Кара за предательство была сурова - Дом просто уничтожили. Однако полностью уничтожить его не удалось; выжил, в частности, Дагот Ур. Он долго дремал на Красной Горе, вынашивая планы мести, и в середине Второй Эры начал эти планы реализовывать. Одним из первых шагов было как раз пробуждение Горы - отныне она несла окрестным землям не только пепельные дожди, и даже не потоки лавы (хотя извержение 882-го именно в плане излияния лавы было одним из крупнейших - реки расплавленного камня пронеслись по фоядам Ашур-Дан, Бани-Дад и Мамея, погребая под собой города и поселки - в частности, Старую Балмору). Основным оружием возрожденного Дома

Дагот стал Мор - гиблый зной, несущий жуткие болезни, самая жуткая из которых, корпрус, известна всем нашим читателям. Для защиты от этого проклятия Живые Боги Морровинда воздвигли Призрачный Предел, магическую стену, ограждающую Красную Гору от остального мира и сдерживающую облака Мора. Воздвижение Предела было сопряжено с неимоверными трудностями - незадолго до этого Трибунал лишился инструментов Кагренака, позволяющих им преумножать свою божественную силу, и теперь Вивек уже не мог мановением руки погрузить Вварденфелл в морские глубины, как несколько столетий назад. Силу Трибунала пришлось подкреплять другими источниками - мощами древних героев, свезенных к Горе со всех концов Морровинда; именно с тех пор прервалась древняя данмерская традиция погребения мертвецов в родовых гробницах - все кости шли на поддержание Предела. Но даже силы мощей не хватало, и пришлось привлечь силы Дома Телванни, предоставившего в распоряжение Храма тысячи камней с душами даэдр. Помощь Телванни была оценена по достоинству; Храм, прежде яростно выступавший против колонизации Вварденфелла, теперь стал смотреть сквозь пальцы на существование Садрит Моры и ее многочисленных городов-спутников, по странному стечению обстоятельств выросших на островах залива Зафирбел в конце Второй Эры.

Наконец, после десятилетий упорных трудов Предел был завершен. В память о десятках тысяч строителей, погибших при воздвижении Предела, неподалеку от Призрачных Врат был возведен алтарь. Теперь паломники, желающие вступить в ряды Храма, вынуждены совершать опасное путешествие за Предел, во владения Мора, дабы возложить камень душ к подножию алтаря и прочитать краткую молитву во славу АЛЬМСИВИ. Надо ли говорить, что количество неофитов сразу же упало на порядок?

Гора Ассарнибиби

Однако, большинство аспектов Акатоша,
которые кажутся настолько важными смертным народам,
а именно бессмертие, историчность и происхождение,
удачно воплотились в Альмалексии,
наиболее популярной персоне
из божественного Трибунала Морровинда.

Разновидности веры в Империи

Алтарь на горе Ассарнибиби установлен в честь зачатия и рождения здесь Альмалексии - живой богини, входящей в Трибунал. Путь к нему довольно труден, во многом из-за пепельных бурь, которые могут бушевать несколько дней, превращая паломничество в сущую пытку. Безраздельные правители воздуха Вварденфелла, скальные наездники, тоже готовы развлечь вас в дороге. Поэтому, если не хотите, чтобы ваше безжизненное тело нашло покой в их желудках, приготовьтесь оказать достойный отпор.

Конечно же, простому туристу вовсе не обязательно отправляться в такую даль, чтобы посмотреть на простой алтарь. Да-да, столь важное для Храма место отмечено обыкновенным триолитом. Не ждите увидеть здесь что-нибудь удивительное. Всё на редкость скучно и обыденно. Я думаю, что место рождения богини, если уж поверить, что это так, достойно как минимум часовни в её честь. Обсуждать же личность Альмалексии я не хочу, потому что есть другие философы. А мне навлекать на себя гнев храмовников не хочется.

Гора Канд

Металл не чёрный и не красный,
И тяжёлый словно жадность,
И для пайки, это ясно,

Всем нужна такая малость.

Не знаете ответа на загадку? Никогда не держали в руках паяльник? Что ж, тогда "вы исчезнете в пламени", как заявляет ваш собеседник. Нет, не пугайтесь, он не родом с Акавира, как можно подумать по акценту - это всего лишь огненный атронах. А ещё здесь есть его родственники, инеевый и грозовой атронахи. Да, мы находимся внутри Горы Канд, одного из мест паломничества Храма Трибунала.

Дэйдра, любящие загадки, жили тут с незапамятных времён. Когда Лорду Вивеку понадобились строймаетериалы, он направил свои стопы именно сюда. Как говорит "Путь Паломника":

> *"разъярив их своими ответами, он использовал их кости, чтобы построить дома для своего народа".*

Естественно, понимать это надо не буквально, но то, что Вивек здесь отвечал на загадки дэйдр - факт. В честь этого в самой дальней части пещеры, где близко к поверхности расположены выходы лавы, сооружён алтарь. Если разгадаете загадки троих атронахов, охраняющих подступы к святилищу, и прочитаете перед алтарем молитву - в течение ближайших 2880 секунд вы сможете поражать собеседников своим интеллектом, а противников - выносливостью. А если вы ещё не нашли ответ на загадку из эпиграфа, то мы порекомендуем вам брошюру под названием "Желтая книга загадок", изданную Храмом специально для паломников. Читайте и просвещайтесь.

Храм Санктус

Посреди северных равнин Ввардендфелла длинной полосой с запада на восток тянется горный хребет, сдерживающий дождевые тучи, несущиеся вглубь острова, в сторону Красной Горы. Его закатную вершину венчает башня Альд Редайнии, на восточном же краю спускается к озеру Ассурдирапал, величественное святилище Малакаты. На дворе - первые века Первой Эры...

С тех пор прошли тысячелетия, Ввардендфелл стал островом, на месте равнин раскинулось Море Призраков, но хребет по-прежнему возвышается над его водами, и так же на западе высится Альд Редайния, а на востоке в воду погружаются руины Ассурдирапала. Впрочем, об Ассурдирапале мы ещё расскажем в разделе "Дэйдрические святилища", а сегодня у нас речь о другом острове, лежащем через пролив от Ассурдирапала; на вершине этого островка, обязанного своим существованием извержению 668 г., ютится миниатюрная хижина, а у её порога из зарослей каменёвки выглядывает скромный триолит с полустертым образом Лорда Вивека. Единственный обитатель этих мест, не считая крабов и скальных наездников - Ллирала Сендас, жрица Храма Трибунала, живущая здесь уже полтора века. В её обязанности входит уход за триолитом и хижиной, в которой 200 лет тому назад Толер Сарионы уединился на несколько лет. Итогом этого добровольного отшельничества стали "Проповеди", ныне стоящие на полке у каждой второй данмерской семьи Морровинда. Именно из этой книги взяты эпиграфы к нашим статьям,

посвящённым Паломничеству Семи Добродетелей; цитатами из этой книги служители Храма начинают и заканчивают свои наставления; наряду с "Поучениями благой Альмалексии", эта книга служит образцом для молодых священников, изучающих искусство составления проповедей. Триумф книги в немалой степени поспособствовал блистательному восхождению Толера Сариони на пост Архиканоника - этот пост он занимает и по сей день.

Почему же эта хижина находится в столь плачевном состоянии, а подножие триолита заросло каменевкой? Где толпы туристов и паломников? Паломники-то здесь бывают, но не слишком часто, ибо непременным условием паломничества к Храму Санктус является обет молчания, даваемый на весь срок путешествия от южной до северной оконечности Вварденфелла. Немногие пилигримы решаются взять на себя столь тяжкий груз, да и в обязательную программу паломничество хождение к Храму Санктус не входит. Однако для продвижения на высокие посты в иерархии Храма паломничество в эти земли весьма и весьма желательно. К счастью, зарубежных туристов никто не обязывает брать на себя обет молчания для путешествия к Храму Санктус, и вы вполне можете самостоятельно посетить эту достопримечательность Вварденфелла. Только делать это придется пешком, поскольку зафрахтовать лодку что в Дагон Феле, что в Хууле или Аль Велоти весьма непросто. Однако попробовать никто не мешает, если у вас есть на то желание и средства.

Поместья

В данном разделе мы расскажем вам о поместьях и фермах. Поместья могут быть расположены и в суровой пустыне Эшленда, во владениях Дома Редоран, и в Вивеке, где имеют представительства все Великие дома, что присутствуют на Вварденфелле.

Фермы же, в основном, находятся на зелёных равнинах Аскадии, где спокойно летают нетчи и пасутся гуары. Фермеры чаще всего арендуют землю у крупных помещиков. Значительную долю доходов фермеры отдают за аренду, поэтому они довольно бедны. Но, несмотря на это, доля таких хозяйств на рынке весьма велика. Их товары обычно дешевле, ведь им приходится конкурировать с хозяевами их угодий.

Прежде чем посещать какое-нибудь поместье или ферму, узнайте побольше о хозяине, ведь они разные, и к каждому надо найти свой подход, если вы, конечно, хотите уйти оттуда без потерь.

Поместье Арано

К западу от поместья Улис стоит небольшой одноэтажный каменный дом. Это, собственно, и есть поместье Арано.

Хозяин, несмотря на своё скромное жилище, нанимает работников, чтобы обрабатать грядки. Грядок немного, но и помещик одинок, так что хватает и себя прокормить, и работникам заплатить.

К тому же, в отличие от многих других землевладельцев, он независим от Орваса Дрена в принципе. Сжигать у него особо нечего, рабочие сами могут себя защитить, а рабов он не покупал. Чем, кстати, заработал большое уважение у Ильмени Дрен, а соответственно, и у самого герцога. А Орвас Дрен ещё не настолько силён, чтобы идти против своего могущественного брата.

Дагот Ур до прихода Нереварина причинил немалый ущерб Диреру Арано. Одна из его работниц, Дайнаса Теландас, стала Спящей. Из-за этого ему было очень сложно с ней общаться, но он держал её, потому что иначе она, повинуясь зову своего хозяина, отправилась бы в какую-нибудь

пещеру, где бы её и убили ординаторы. Но сейчас она пробудилась и бесконечно благодарна как Возрождённому Неревару, так и работодателю, который в тяжёлое для неё время оказал ей бесценную поддержку.

Но это не все неприятности, свалившиеся на голову Арано. С некоторого времени он не может полностью выполнять одну из главных своих обязанностей - хранить покой предков. В его родовой гробнице появились дэйдра. Время от времени Дирер истребляет их, но потом они появляются вновь. Почему они облюбовали именно этот склеп, он не имеет ни малейшего представления

Арано является поставщиком коммуники. Он обеспечивает товаром нескольких торговцев, к тому же иногда отправляется собирать её вне своей плантации. Это позволяет ему держаться на плаву. Тем более, что одна из аристократок, проникнувшись идеями аболиционизма, по собственной воле стала служить ему как наёмная работница.

Вот, собственно, и всё, что можно рассказать об этом поместье.

Поместье Арвел

Плантация Арвел, на краю которой и стоит поместье, находится севернее от Плантации Дрена. Семья Арвелов уже довольно долгое время владеет этим поместьем. Наверное, какой-нибудь знаменитый предок своим служением Дому Хлаалу добился получения этой земли. Сейчас же там проживают пожилые Ровон и Талар Арвелы, Урин и Дредаз Арвелы и их сын Седран.

Они, как и многие другие помещики, держат рабов, однако у них есть на то веская причина. Они не очень богаты, потому что Орвас Дрен считает эту землю своей и взимает с Арвелов плату, и наёмных работников они нанять не могут. Причём даже несмотря на то, что Арвелы сдают землю в аренду многим фермерам. Всё дело в том, что денег эти фермеры платить много не могут, поэтому доход от них небольшой. Выращенные на участке продукты они продают на рынке и тем самым хоть как-то обеспечивают жизнь, достойную аристократов. Хотя и тут им приходится экономить. Они вынуждены строго следить за расходом денег и не могут себе позволить использовать ручных гуаров для перевозки товаров.

Семья Арвел в общем-то не считает рабство хорошей затеей, но Дредаз Арвел не раз заявлял, что прежде чем отменять закон о рабовладении, неплохо было бы позаботиться о бедных помещиках, которым придётся самим выходить на поля и работать. Судя по всему, для Арвелов эта проблема стоит очень остро.

Поместье Ареним

Альмс Ареним не относится к тем лордам Хлаалу, которые получили поместья "за выслугу лет" или по знакомству. Эта женщина много лет работала на Дом в роли агента, и ходят слухи, что благодаря ей Хлаалу получили концессию на разработку месторождений Кальдеры. Были в её карьере и более деликатные задания, на одном из которых она и познакомилась со своим мужем, Драрусом Берано. Впрочем, Альмс уже двадцать лет на пенсии, наслаждается заслуженным покоем в одном из самых красивых уголков западного побережья Вварденфелла. Деревня Гнаар Мок, несмотря на свою неоднозначную репутацию, весьма и весьма живописна. В этих местах склоны кальдеры Андасрета густо покрыты растительностью, а ниже, на побережье, можно встретить всех представителей тропической фауны северного Морровинда. Деревня расположена на островке у побережья, а поместье - на холме близ деревни, и с его балкона открывается великолепный вид на горную гряду, отделяющую Горький берег от Западного нагорья. Над грядой возвышаются купола Андасрета, древней редоранской крепости, покинутой после извержения 882 года. Гряда завершается массивным утёсом, известным среди орков как утес Харрат. Именно здесь покончил с собой орочий герой Харрат, узнав о поражении армии Скайрима в битве при Балморе (это было ещё в Первую эру). Память о герое до сих пор жива среди орков, и отдельные представители этого славного племени, будучи не в силах повторить его воинские подвиги, воспроизводят его прыжок. Результат уже три эпохи подряд остается неизменным.

Поместье гро-Баграта

Представьте себе лестницу. На каждой ступеньке стоят люди. Чем выше ступенька, тем больше уважения заслуживает человек. Вернее, должен заслуживать. И тут по лестнице семимильными шагами шагает неизвестный вам человек. Просто есть отдельная лестница, о которой вам никто не сказал.
Поместьем гро-Баграта владеет орк. Несколько неожиданно. Но всё стало на свои места после того, как ему нанёс визит Легион. На него много кто жаловался, и пришло время сходить к нему в гости. Вместе с Легионом туда напросился и я, в качестве одного из понятых.

Как только мы зашли в поместье, на нас напали два орка в костяных доспехах. Однако, как выяснилось, воины из них никакие. Оставив легионера разбираться с ними, мы проследовали сначала наверх. Навстречу выбежала данмерка и пригрозила вызвать легионеров, если ей не объяснят, что происходит. Однако она тут же осеклась и попыталась прошептать заклинание возврата. Закрыв ей рот, один из стражников повалил её на пол и приказал молчать.

А мы двинулись дальше. Дверь в дальнем углу комнаты оказалась закрытой.

- Хороший замок. Видимо, за ним скрывается что-то интересное, - промолвил один из имперцев. - Время готовить мечи.

Говоривший прошептал что-то, провёл рукой по двери. Раздался негромкий стук, и дверь открылась, приглашая войти. К сожалению, там был всего лишь спускающийся вниз коридор. На лице стоявшего рядом охранника я прочитал разочарование.

- Господа поняты, - обратился ко мне и стоявшему рядом бретону один из стражей,- мы не знаем, что будет дальше. Вы ведь готовы себя защитить? Приготовьтесь.

Что было дальше, я видел плохо. Крики, звук доставаемого оружия, шёпот, всё это смешалось и произошло за несколько секунд. Наконец из комнаты вывели орка и тёмную эльфийку.

- Господа поняты, как вы можете видеть, на одном из столов стоят алхимические приборы. На другом - несколько бутылочек. Мы заберём их на экспертизу. Также найдены небольшие прозрачные кристаллы.

Вот так я посетил это поместье.

Поместье Инглинг

По нашим сведениям, единственным лордом Хлаалу, имеющим поместье в округе св. Олмса, является Инглинг Полутролль. Разумеется, "Полутролль" - просто прозвище; авторитетный альманах "Заметки о расовом филогенезе и биологии" убедительно доказывает невозможность обратного. За что это прозвище было дано Инглингу - точно неизвестно. По словам друзей, норд заслужил его своей необычайной живучестью, по мнению же недругов - длинными лапами и противным голосом.

Как бы то ни было, единственный норд в Совете Хлаалу использует своё положение весьма эффективно. Уже трое его протеже дослужились в Доме до высоких постов, а финансовое благополучие Инглинга непрерывно подкрепляется благотворительными пожертвованиями, поступающими от различных людей, нуждающихся в помощи советника. Размер этих пожертвований варьируется от 1000 септимов до бесконечности. Судя по всему, не так

давно казна Инглинга пополнилась в очередной раз, причём на крупную сумму, так как все охранники норда щеголяют в новенькой броне.

Ещё одна страсть Инглинга, помимо золота - крысиные бои, ежемесячно проходящие на Арене Вивека. С прошлого года норд тренирует собственную команду, и его боевые крысы к настоящему времени являются несомненными фаворитами схваток, изредка уступая лишь питомцам Драма Беро, другого Советника Хлаалу.

Побеседовать с самим Инглингом нам, увы, не удалось - во время посещения поместья к Советнику прибыл гонец, доставивший письмо от Архиканоника Сариони. Факт переписки между этими лицами нас крайне заинтересовал, но подчиненные Инглинга, как и гонец, от комментариев отказались. К сожалению, представители нашей профессии не пользуются особым уважением в Морровинде - как на материке, так и в округе Вварденфелл.

Поместье Омани

Ночь на Аскадианских островах наполнена звуками. Плеск воды, пищание крыс, звуки, издаваемые нетчами. И вой, вой, под который так приятно засыпать, вой очередной жертвы неопытных некромантов. Но толстые стены поместья портят всё удовольствие. Видимая безопасность даётся за отказ от удовольствия услышать каждый звук ночной какофонии.

Веланда Омани живёт на острове, восточнее Канто-на Телванни. У неё нет своих полей, однако, к счастью, здесь водятся нетчи. За счёт выделки их кожи она долгое время и жила. Но вот пришло время и Орвас Дрен, обанкротивший до этого не одного фермера, решил убрать одного из последних оставшихся конкурентов. Его люди зверски убили мирно спавших кожемяк, а здание мастерской подожгли. Пламя было видно даже в Тель Браноре. Дом рухнул и послужил могилой для рабочих. Госпожа Омани, подсчитав убытки, рассудила, что при нынешнем положении дел было бы неразумно заново строить цех.

Через некоторое время в поместье заявился сам Дрен. Он посочувствовал хозяйке, погоревал вместе с ней о том, что произошло, однако та вовремя поняла, в чём дело. Но кинжал у её горла заставил помещицу согласиться с предъявленными условиями. Отныне вся добытая кожа отправлялась к Орвасу Дрену, который и продавал её. Веланде доставались лишь крохи, за счёт которых ей и приходилось жить.

Со временем Веланде Омани удалось раздобыть некоторые сведения о своём нежеланном покровителе. Какие, известно лишь ей одной, но они заставили Дрена быть более покладистым. Веланде доставалось теперь намного больше, но полной самостоятельности это ей не принесло.

Сейчас эльфийка живёт в своём богато обставленном поместье, сдаёт одну из комнат своему другу, держит охрану. И ищет, ищет сведения о том данмере, который разрушил её счастье. И она не сомневается, что добьётся свободы.

Поместье Ретан

На крутом берегу реки Одай стоит небольшое поселение, окруженное стеной. Стена имеет два прохода: к одному можно подойти, следуя по дороге из Балморы, ко второму - если идти со стороны Горького берега. Это и есть поместье Ретан.

Поместьем владеет Райнаса Ретан, женщина очень вежливая и приятная во всех отношениях. Она не принадлежит к Хлаалу, как можно было подумать. Она всего лишь арендатор этого здания и живёт в нём, пока в доме Хлаалу не появится претендент, достойный этого поместья. Деньги она платит исправно, охране особых проблем не причиняет, домой приходит ненадолго - поспать, поесть, да разобрать накопившиеся дела.

Охрана поместья не слишком сильная, видимо, строители полагают, что при возможном нападении свою роль сыграет то, что посёлок находится на небольшом возвышении. Реально поместье охраняет, пожалуй, только Фьоргейр, из Балморы охранники приходят очень редко.

Всеми делами в отступствие Ретан заведует Хлодала Савел. Да, в общем-то, и в её присутствии тоже. Райнаса Ретан - всего лишь арендатор, который платит деньги, а Савел занимает не самый низкий пост в Доме. Так что бытовые вопросы решает арендаторша, а управляющая ведает всем поместьем, даже яичной шахтой, которая находится на другом берегу Одай. Эта шахта была восстановлена совсем недавно, однако уже приносит небольшой доход, на который и содержится поместье.

Поместье Улис

Великий дом Хлаалу владеет самым, пожалуй, комфортным для проживания регионом - Аскадианскими островами. Плодородная земля, солнце, частые дожди, словом, природа сама помогает фермерам. Но бывает так, что кому-нибудь удаётся выбиться в советники, и тогда тишину, изредка прерываемую негромкими шагами путника, пробивают стук, брань и крики.

Не волнуйтесь, это всего лишь постройка очередного поместья. У Дома откуда-то снова взялись деньги, решили возвести еще одну виллу. Конечно, это зависит ещё и от других причин, дом могут построить на любом другом не занятом участке, принадлежащем Хлаалу...

Но я отвлёкся. Перед тем как начать рассказ о поместье Улис, надо разъяснить кое-что. Морровинд - единственная провинция, где разрешена работорговля. Рабы здесь - всего лишь огородные инструменты и не более. У них нет прав, а организация аболиционистов хотя и делает что-то, но освободить всех рабов всё равно не сможет.

Хозяйка поместья, Нивена Улис, очень вежливая, но иногда пугливая женщина. Если вы вдруг захотите пообщаться с ней, избегайте резких слов, двусмысленностей, намёков... Здесь этого не любят.

Как сказал надсмотрщик, сюда иногда приходит Орвас Дрен. Это очень достойный и великодушный эльф. Когда этот красивый статный данмер проходит по участкам, все должны пасть ниц, чтобы высказать своё уважение ему.

Ну, вот в общем-то, и всё что можно рассказать об этом поместье. Только перед тем, как вы туда соберётесь, не забудьте предупредить хозяйку.

Тель Увирит

Так как Телванни не очень любят гостей, да и лезть так глубоко внутрь острова мне не очень хотелось, я раздобыл дневник одного из путешественников. Думаю, человек, видевший это всё своими глазами, опишет это лучше меня.

Мордас, 8 день Месяца Высокого Солнца.

Вот и началось моё путешествие. Конечно, мною двигало не только желание подзаработать. Возможность увидеть Садрит Мору, немного погулять в тени огромных грибов, которые там растут, и получить за это неплохую награду, чего ещё можно желать?

Я заплатила деньги капитану, и мы поплыли. Сначала море было спокойное. Мне даже захотелось спать. До чего же это скучно, плыть на корабле, когда ничегошеньки не происходит! Но вдруг небо затянуло тучами. Яркая вспышка и раздавшийся после оглушительный гром заставили сжаться моё сердце. О, благая Альмалексия, за что ты так меня наказала?

Без даты

Меня прибило к берегу. Первое, что я увидела после того, как поднялась - очень длинная дорога к причалу. Обернувшись, я увидела гору, за которой стояла очень высокая башня.

- Не бойся, это всего лишь Тель Арун,- спокойно проговорил данмер, стоявший слева от меня,- а я думал, что ты вообще не поднимешься. Ну, раз уж подня-

лась, что, я думаю, тебе будет нужен этот амулетик.

- Это ж мой, мой! Отдайте его мне...

- Постой, не всё так просто. Сначала ты мне скажешь, куда ты направляешься. А потом я уж подумаю.

- Это не секрет, я хочу попасть в Тель Увирит.

Данмер неодобрительно хмыкнул и передал мне медальон.

- Ну что ж, ступай. Только, я надеюсь, тебя ничего тут не держит. - После этого незнакомец исчез.

Через два дня после этого

И опять поднимается это гадкое солнце. Похоже, тут вообще никогда не бывает дождей. Очередной поворот, и тут я увидела вдалеке большой шар золотистого цвета. То, что за ним виднелась тельваннийская башня, меня несказанно обрадовало. Вот оно! Наконец-то! Я пришла, я дошла!

Но путь мне преградил неизвестный монстр. Казалось, это и был тот шар. Кое-как я смогла всё-таки убежать от него. Мне удалось захлопнуть дверь перед тем, как он попытался на меня замахнуться.

Тут же ко мне подбежала женщина. Даже не удосужившись спросить, как я себя чувствую, она строго спросила, кто я и что здесь делаю. Но я не могла ей ответить, я тяжело дышала после погони. Не услышав ответа, она повторила свой вопрос. Наконец я смогла ей ответить. Она успокоилась.

- Ну, значит, ты хорошо служишь своему хозяину. Это и есть Тель Увирит. Я подготовлю список, а ты пока можешь пойти к какому-нибудь торговцу. Уверена, вы найдёте общие темы, - сказала волшебница.

Пожав плечами, я вышла. К моему удивлению, больше это чудище не появлялось. Я отправилась к местному зачарователю.

Проведя где-то часа два у него, я решила сходить проведать магессу. Однако, когда я вошла, в башне не было никого. По крайней мере, я не услышала вообще ничего. Вдруг моего горла коснулось холодное лезвие. Кто-то схватил меня за руку и потащил вниз. Я была ослеплена, поэтому не видела, куда меня ведут.

Последняя запись в моём дневнике.

Дорогие мама и папа. Я пишу вам письмо в неизвестной мне пещере. Когда вы меня найдёте, страницы этого журнала будут очень сухими, но я плачу. Плачу от безысходности, потому что понимаю, что я задохнусь от дыма, который выходит из каменных труб. Через несколько минут высохнет последняя влажная тряпка, и мне останется только умереть. Я не могу понять, в чём я провинилась перед хозяйкой той башни. Но я прошу, я умоляю отмстить за меня, если мне не удастся выбраться отсюда. Сейчас в моей голове звучит шёпот, я не понимаю его, но на всякий случай повторяю. Думаю, мне удастся...

Полуистлевшее тело погибшей торговки было обнаружено после убийства Рейнел Увирит. Дневник был передан родителям. Потом он оказался в библиотеке Вивека, откуда он и попал мне в руки.

Поместье Дралор

Дом Хлаалу делает деньги. Дом Телванни делает зачарованные вещи. Дом Редоран не делает ничего, только стоит на страже правопорядка, защищая граждан Вварденфелла от разных напастей, начиная от контрабандистов и заканчивая чудовищами Дома Дагот. Но, как известно, лучшая защита - это нападение, и в процессе рейдов по разным тёмным углам острова Дому удалось скопить неплохие богатства. А богатство, несомненно, должно где-то храниться, и за его хранение кто-то должен отвечать. Встречайте - Бельдроз Дралор, казначей Дома Редоран.

Тот, кто охраняет богатство, должен быть хорошо обеспечен, иначе существует риск, что часть богатства начнёт куда-то исчезать. Поэтому Дом Редоран заботится о Бельдрозе и его семье. Жильё - пожалуйста, роскошный особняк на Плазе, второе крупнее, чем у других семейств. Работа - никаких проблем, сын устроен здесь же, в казначействе. С дочерью, правда, казус вышел - она решила пойти по стопам бабушки и стать жрицей Храма, вместо того, чтобы спокойно работать с бумагами под боком у родителей. Но Фавела не оставляет надежд, что дочь одумается и поймёт, где ей будет лучше.

В общем, семейство ведёт безбедную и достаточно роскошную жизнь, достойную лучших представителей Дома... Хлаалу. Не так ли?

Поместье Индарис

Поместье Индарис расположено в месте, где человек, желающий комфорта, вряд ли станет строить себе дом. Но храбрым воинам Дома Редоран не привыкать к таким условиям. Они засыпают под мерный вой пепельной бури, который им кажется колыбельной, не боятся выходить на улицу в это время и способны пропустить мимо себя почти любого.

В том-то и дело, что почти. Если этот "любой" посмеет вторгнуться на их территорию, они сначала вежливо намекнут на то, что, в общем-то, гостю не следует здесь находиться, потом напомнят ему, что он находится на территории Дома Редоран. А если уж незнакомец оказался совсем непонятливый, они начинают применять силу.

Помните, ни один данмер не пустит вас без боя в свою спальню, только если он не пригласил вас лично (хотя спальня, всё-таки, не место для переговоров). Учитывайте это, находясь в поместье Индарис.

Сторожевая башня возвышается надо всей территорией поместья. Там несут свою непростую службу лучники. Они в основном отгоняют скальных наездников, или если уж совсем никого нет, способны обрушить дождь из стрел на заблудившегося гуара.

Вообще, кажется, что в этом поместье главные всё-таки охранники, а не Банден Индарис, который редко выходит из своей спальни. В Аль'рун он не ездит, потому что всё, что ему надо, он может купить в местном магазине. В общем, он ведёт затворнический образ жизни. Что может быть интересного в этом поместье, я лично не понимаю. Если, конечно, вы посетите все интересные места, тогда сюда действительно стоит зайти. Все прочие могут воспользоваться силт страйдером и посетить место, где к вам отнесутся дружелюбнее.

От автора: *выражаю огромную благодарность Атину Сарети за организацию путешествия в Бал Исра.*

Поместье Сарен

Небольшое поместье на Плазе Поселения Редоран, что в Вивеке, последние несколько лет не минуют несчастья. Как жаль, что такое почтенное семейство, давшее Храму стольких верных слуг, не сходит с уст городских сплетников.

Все началось около десяти лет назад, когда Налвили Сарен, младшая дочь хозяйки семейства, была с позором изгнана из отчего дома. Ее скандальные связи с немалым количеством официальных лиц Дома и Храма наконец выползли наружу, и Торису Сарену ничего не осталось, как лишить любимую дочь наследства и отправить за порог. Впрочем, Налвили быстро оправилась, открыла магазинчик дешевой одежды в округе святого Олмса и не очень-то переживает по поводу недавних событий. За чем приходят в ее магазин клиенты - это уже другой вопрос.

Торис Сарен тоже недолго огорчался по поводу беспутной дочурки. Через пару лет его жизнь прервала рука убийцы Мораг Тонга, настигшего аристократа в его собственной спальне. От кого поступил Приказ - неизвестно; Мораг Тонги умеют хранить деловые тайны. Но не исключено, что тут был замешан кто-то из многочисленных почитателей Налвили.

Теперь единственной хозяйкой поместья остается безутешная Арнс Сарен, вдоваТориса. Ее наследники исполняют свой долг перед Храмом и не спешат возвращаться домой. Дульдрар Сарен, единственный сын Арнс, служит в Министерстве Правды, а младшая дочь, Элину, занимает пост жрицы в храме Сурана. Но, если верить намеченной тенденции, недалек тот день, когда им придется вступить во владение поместьем.

Район поместий Аль'руна

Район поместий, или Скар, располагается в северной части Аль'руна, под панцирем древнего императорского краба. Это самый престижный и дорогой район города - здесь, под Скаром, нет пепельных бурь, всегда сухо и прохладно. В этом районе расположены поместья Аробар, Веним, Ллетри, Раморан и Саретти. Брара Морвейн, еще один советник, до недавнего времени также проживала в Районе поместий, но после крушения Дагот Ура переселилась в свое родовое имение, ранее занятое корпрусными тварями. Кроме того, под Скаром нашли пристанище гильдия Мораг Тонг и некоторое количество торговцев. Не стоит забывать и про Зал Совета Редорана, занимающий территорию к северу от основного Скара.

Поместье Аробар принадлежит Майнеру Аробару, заслуженному члену Дома, ранее представлявшему Редоран в Верховном Совете. Теперь Майнер носит титул советника Редоран и активно участвует в политической жизни Дома. Из-за этого иногда происходят неприятности, самая крупная из которых - недавнее похищение дочери Аробара одним из советников Телванни. К счастью, эта проблема была разрешена при посредничестве других членов Дома, и до открытой конфронтации между Редоран и Телванни дело так и не дошло.

Поместьем Веним управляет Дильвин Веним, жена знаменитого Болвина Венима, лидера Дома Редоран на протя-

жении нескольких веков. С тех пор как Болвин погиб в поединке с Нереварином, пост архимастера перешел к Атину Сарети, и семья Веним лишилась большой части своего влияния. Однако в сердцах многих еще живы воспоминания о военных подвигах Болвина и той роли, которую он сыграл в последней войне с Империей.

Поместьем Ллетри владеет Гариса Ллетри, советник Редоран, отец семейства, верный слуга Храма и убежденный националист. Именно на нем лежит ответственность за конфликт с Хлаалу, из-за которого импорт эбонита из Морровинда в Империю снизился почти вдвое. Лишь благодаря дипломатическим усилиям Сарети удалось урегулировать конфликт.

Поместье Раморан принадлежит Хларену Рамoрану, господину Западного Нагорья. Этот советник - один из са-

мых могущественных членов Дома, и даже сомнительная история с его недавней женитьбой на собственной телохранительнице не уменьшила его влияния на Совет. Хларен Раморан известен также как умелый политик, которому удается договориться и с Телванни, и с Хлаалу, и с националистическими кругами в собственном Доме.

В поместье Сарети проживает Атин Сарети, Надежда Редорана, Архимастер Дома. Этот блестящий дипломат и искусный военачальник сыграл важную роль в возвышении Нереварина, и под его руководством Редоран процветает. Наследник Атина, Варвур Сарети, несмотря на свою молодость, уже проявил себя на дипломатическом поприще, возглавив делегацию Редорана на переговорах с Хлаалу о статусе Кальдеры. Остается надеяться, что семейству Сарети и дальше удастся удерживать власть в Доме, балансируя между интересами Империи и Морровинда.

Фермы

Аскадианские острова - земля рек и озёр, благодатные равнины с мягким климатом, служащие в наши дни главной житницей Ввардендфелла. На их территории находятся не только крупные поместья лордов Хлаалу, но и множество мелких ферм, хозяева которых арендуют землю у членов Дома. Наибольшее количество ферм расположено между Вивеком и Сураном, к юго-востоку от озера Амайя, хотя возделываются и земли близ Пелагиада. Лишь западная часть Аскадианских островов, лежащая близ южного конца фояды Мамея, остаётся необрабатываемой. Отдельную группу ферм составляют скотоводческие хозяйства Западного нагорья, специализирующиеся на разведении гуаров. Самыми преуспевающими скотоводами являются Друлен Фален и Сйорвар Лошадиная Пасть, пасущие гуаров на землях между Альд'руном и деревней Гнаар Мок. Разведение гуаров - дело хлопотное: то дикие животные повадятся лакомиться гуарьим мясом, то пепельные бури придут с северо-востока, из соседнего Эшленда, то какие-нибудь бандиты утащат ночью гуара-другого - в общем, фермерам живётся непросто. Впрочем, Сйорвар производит впечатление человека, который может за себя постоять, а Друлен Фален пользуется покровительством Дома Редоран.

Землю на Аскадианских островах возделывают самые разные личности. С момента открытия Ввардендфелла на эти равнины хлынул поток переселенцев, и ныне здесь

можно встретить представителей многих рас; но больше всего, конечно, данмеров. Нам в ходе экспедиций удалось посетить три фермы.

На ферму Алофа Восточного мы заглянули ещё в первую экспедицию, когда совершали путешествие к полям Кумму. Алоф, норд из юго-восточного Скайрима, прибыл на Вварденфелл двадцать лет назад, одним из первых, и благодаря этому смог добиться исключительно выгодных условий аренды. Собственно, сегодня он уже не арендатор, а полноправный владелец своей земли, выкупивший её у Ровона Арвела за счёт кредита, предоставленного Храмом. Дело в том, что ферма Алофа находится близ полей Кумму, одного из важнейших мест паломничества Храма, и Алоф вовремя осознал возможные выгоды, вытекающие из этого положения. Построенный Алофом причал с разрешения хозяина фермы используют паломники, отправляющиеся к святыне; благодаря этому маршрут паломничества значительно упростился. Кроме того, лодочная прогулка по озеру Амайя сама по себе умиротворяет и наводит на благостные мысли. Торговля пирожками с солёным рисом - также немаловажный источник дохода Алофа..

Вторая ферма, которую мы посетили, расположена близ Пелагиада и пока что принадлежит Лловину Андусу. Именно "пока что", так как земля, на которой стоит ферма, существенно подорожала в последние десятилетие, когда Империя возвела неподалеку форт Пелагиада и соответствующее поселение. Некоторые лорды Хлаалу уже положили глаз на этот участок, и даже покровительство Ровона Арвела, крупного землевладельца и арендодателя Андуса, может быть здесь бессильно. Естественно, Лловину не хочется покидать свою землю - он обустроил весьма

солидное хозяйство, и продукты с его фермы кормят пол-Пелагиада. На нас особенное впечатление произвёл гуар по прозвищу Пробка, которого Лловин использует в качестве вьючного животного. Пробка - умнейший из гуаров, виденных нами на Ввардендфелле. К сожалению, он немолод, и вам, видимо, уже не удастся застать его в живых.

И ещё одну ферму мы посетили по совету Игфы, целительницы из форта Пелагиад. Ферма принадлежит её подруге, Пьернетт Белюэль, бретонке из Вэйреста. Муж Пьернетт служит в Легионе, и мы его не смогли увидеть - за две недели до нашего приезда он был откомандирован в Черноторье, в форт Болотной Бабочки. Армонд Белюэль - не простой легионер, а офицер, заслуживший признание Восточной Имперской компании за героизм, проявленный во время службы. Пьернетт часто бывает в Пелагиаде, и если встретите её в таверне Полпути - попросите рассказать вам эту историю.

* * *
* *
*

Шахты

Вварденфелльская земля очень богата полезными ископаемыми. Эбонит, стекло, бриллианты - всё служит объектом добычи. Также добываются и яйца квама - странных насекомых, встречающихся на Вварденфелле и живущих колониями.

Практически всё, что добывается, запрещено к вывозу с острова всем, кроме Империи. Действительно, ведь иначе торговцы бы необыкновенно разбогатели и получили слишком большое влияние. К тому же нечестные на руку торговцы могли бы продавать и скрытым силам, которым не очень нравится повсеместное присутствие имперцев. Другая причина - вся продукция должна быть учтена, а брак - утилизирован должным образом. И наконец, казна как провинции, так и всей Империи получает огромные доходы с этого, и они не хотят, чтобы деньги шли мимо них.

Бриллиантовая шахта, единственная на Вварденфелле, охраняется практически так же, как и все остальные. Суровые условия служат неплохой защитой. Не каждый осмелится бросить вызов Эшленду и искать там шахту. Однако она исправно поставляет драгоценности на Имперский рынок.

Про эбонитовые, стеклянные и яичные шахты вы можете прочитать в соответствующих статьях. Хотим отметить, что хотя посещение шахт не запрещено, посещать их не рекомендуется, особенно опасно посещение яичных шахт.

Эбонитовые шахты

Данмеры считают, что эбонит - затвердевшая кровь богов. Империя считает, что это чёрное золото. Но многим кажется, что эти тёмные камешки сами по себе никакой особенной ценности не представляют. Так думают те, кто упускает главное. Во-первых, никто бы не стал добывать булыжники просто так. А, во-вторых, в перспективе, они могут стать эбонитовыми или даже дэйдрическими доспехами или оружием, которые обладают необыкновенной ценностью.

Основным местом добычи эбонита считается Вварденфелл. Выдающиеся запасы были найдены неподалёку от Кальдеры и в районе Красной горы. Однако сложность добычи связана не столько с отделением сырца от породы, сколько с политическими мотивами.

Как известно, практически всё добытое сырьё продаётся Империи. Лишь малая часть, которая остаётся в Морровинде, идёт на нужды провинции. Это в основном изготовление доспехов, которые вполне можно считать предметом роскоши - не каждый богатый род способен позволить себе купить хотя бы один комплект (он стоит как небольшой дом), и оружия, тоже считающегося уделом высшей аристократии. Здесь надо упомянуть, что

доспехи нередко хоронятся вместе с их обладателем, что делает их ещё более редкими. Одним из владельцев столь ценных вещей являлся Болвин Веним, который был очень влиятельным и богатым данмером. Говорят, что после его смерти в результате поединка с Нереварином они вернулись в семью, где их, скорее всего, продадут.

Дэйдрическое оружие и доспехи - безумно редкие и дорогие предметы. Это связано и с тем, что обладатель хотя бы перчаток считается благородным и богатым человеком, и с тем что их необыкновенно трудно изготавливать. Магический ритуал по их получению не только сложен, но и ужасен. Никто, кроме "кузнецов", не может выдержать его полностью. Он связан со страданиями низших дэйдр, которым переламывают кости и всячески над ними издеваются. Это накладывает отпечаток и на самих магов. Они нелюдимы, их мало кто видел, известно только, что от такой работы они быстро сходят с ума.

Но и сама процедура добычи эбонита-сырца очень сложна, не зря ведь шахтёры получают очень много. Воровство и контрабанда наказываются смертью, причём приговор чаще всего исполняется на месте. Посещать шахты не запрещается, хотя и не рекомендуется.

Стекольные шахты

Стекло-сырец - один из редких минералов, которыми так богат Вварденфелл. Как и эбонит, оно является продуктом деятельности Красной горы; по крайней мере, так считает большинство ученых. Стекольные залежи Вварденфелла - богатейшие во всем Тамриэле (хотя нет достоверных данных насчет запасов Островов Саммерсет; как известно, альтмеры - крупнейшие производители стеклянного оружия и доспехов). Несомненный интерес представляет тот факт, что все известные нам залежи сосредоточены в одном районе - на юго-восточных склонах Красной горы и прилегающих к ним землях Эшленда. После воздвижения Призрачного предела эти земли были покинуты, и до прихода Империи шахты пустовали. Поэтому, в отличие от эбонитовой, стекольная промышленность Вварденфелла более централизована и менее коррумпирована - контрабандное стекло встречается гораздо реже, чем эбонит. Лишь одна шахта не управляется Империей напрямую, а сдается в аренду одному местному предпринимателю, но и там случаев хищения не замечено. Снабжение шахт возложено на Гильдию бойцов, а охрана - на имперских боевых магов. Благодаря им удалось наладить даже добычу за Призрачным Пределом, на склонах фояды Эсаннудан (невзирая на протесты Храма). Если бы в таком же порядке поддерживалась добыча на эбонитовых и яичных шахтах - можно было бы только порадоваться за имперскую администрацию. Тогда и данмеры, наверное, относились бы к нам более благожелательно.

Яичные шахты

Квама - уникальные животные, встречающиеся только на Вварденфелле. Уникальны они не только этим (на Вварденфелле полно животных, которых больше вы нигде не встретите), но и исключительной ролью, которую они играют в экономике Морровинда. Яйца квама - невероятно питательный продукт, издавна помогавший данмерам выживать в суровых условиях пепельных пустошей. Так как квама необычайно плодовиты, сбор яиц не оказывает существенного влияния на их численность - как было установлено в результате исследований, в нормальных условиях из десяти появившихся на свет личинок до взрослого состояния доживает одна, остальные погибают из-за нехватки пищи. Поэтому изъятие половины яиц из кладок полезно не только для изымающих, но и для самих квама.

Как правило, квама живут колониями в глубине пещер. Колония включает в себя матку, откладывающую яйца, полтора-два десятка рабочих квама (они роют туннели и ухаживают за яйцами), и молодняк - личинок и скрибов. Непременные члены колонии - фуражиры квама, доставляющие в колонию пищу и выполняющие разведку местности в поисках подходящих мест для новой колонии. Такая функция у них выработалась под влиянием постоянных пепельных бурь и набегов хищных зверей, вынуждавших квама менять места обитания. Впрочем, колония может и защитить себя - в случае опасности рабочие и фуражи-

ры объединяются в своеобразные организмы, называемые по традиции "воинами квама" - хотя это не отдельные типы особей, а короткоживущие симбионты. Воины квама агрессивны и крайне опасны. Его изображение за авторством художника вы можете увидеть здесь.

Жители Вварденфелла давно пытались искусственно разводить квама, но все попытки ни к чему не приводили - квама упорно отказывались плодиться в установленных местах, выбирая места для колоний по признакам, ведомым только им самим. Данмерам приходится кочевать вслед за квама, устраивая лагеря близ их пещер и собирая яйца. Правда, нынешние жители Вварденфелла в силу своей оседлости отбросили этот обычай - пещеры обслуживаются отдельными группами шахтеров, выезжающих на шахты несколько раз в год для заготовки яиц. Это привело к кризису индустрии - в промежутке между заготовкой яиц шахты остаются без присмотра, и возможные вспышки мора остаются нелокализованными. Из-за этого к настоящему времени почти половина шахт не разрабатывается.

Менее всего пострадала индустрия Аскадианских островов - там шахты находятся вблизи поселений, и следить за ними проще. Хавия, Инаниус, Шалк, Вансуналит - все эти шахты исправно работают. Лишь Абаэсэн-Пилу близ Сейда Нин до сих пор охвачена мором. Шахта Шурдан-Раплай тоже до недавнего времени была заброшена из-за мора, но в связи с восстановлением поместья Ретан добыча наладилась.

На Западном нагорье ситуация сложнее. Пануд и Аша-Аххе исправно снабжают яйцами деревни северного побережья, но вот на просторах между Гнисисом и Аль'руном свирепствует мор. Три шахты из четырех - Элуба-Аддон, Саримисун-Асса и Аша-Аххе - были закрыты, и лишь в Аша-

Аххе с мором удалось справиться. Шахта Гнисиса также до недавнего времени находилась на карантине.

Добыча яиц на острове Шигорад никогда не подвергалась регистрации и учету, хотя достоверно известно о наличии там как минимум трех шахт. По всей вероятности, именно оттуда идет основной поток контрабандных яиц (яйца квама - один из продуктов, вывоз которых с Вварденфелла жестко ограничен имперской администрацией). Разумеется, контрабандные яйца не проходят санитарный контроль, и к чему может привести их употребление, догадаться несложно.

Во владениях Телванни яичная промышленность играет незначительную роль. В Грейзленде большинство старых шахт поражены мором, а яйца из владений госпожи Тераны не поступают на внешний рынок. Снабжение городов залива Зафирбел осуществляет одна-единственная шахта - Миссир-Дадалит, и ее яйца, естественно, также не идут на экспорт.

Самая же плачевная обстановка складывается в центральных областях Вварденфелла. Когда-то процветавшие шахты давным-давно заброшены, и именно из этих земель фуражиры разносят мор на запад и восток. Имперская администрация при поддержке Гильдии бойцов занимается добычей яиц в свежих колониях квама, расположенных в нейтральной зоне между Грейзлендом и Красной горой, и только за их счет обеспечиваются потребности других провинций Империи. Рассматривался проект восстановления крупного комплекса шахт на юго-востоке Молаг Амура (т. н. район Шаммус), но в связи с нерешенностью территориального вопроса (на эти земли претендуют Телванни, Хлаалу и кочевники из племени Эрабенимсун) реализацию проекта пришлось отложить.

Дэйдрические святилища

Давным-давно, в начале Эльфийской Эры, из альтмерского общества выделилась небольшая группа эльфов, которые отринули традиционную веру и выбрали в качестве своих покровителей семь лордов дэйдра - Азуру, Боэту, Мефалу, Молаг Бала, Мехруна Дагона, Малаката и Шиората. Под руководством Пророка Велота они ушли на северо-восток континента и там основали своё государство. Это были кимеры, предки современных данмеров. Во время великого переселения им угрожало множество опасностей, но лорды дэйдра хранили их - и, обустроившись на новом месте, кимеры приступили к воздвижению храмов, призванных прославить их новых богов. И к началу Первой Эры на землях Морровинда были построены десятки святилищ.

Впоследствии, когда отгремела Битва у Красной Горы и на престолы Морровинда взошли новые Живые Боги, дэйдрические святилища опустели. Но и до наших дней сохранились их руины, поражающие путешественников своей величественной и причудливой архитектурой. Об этих развалинах и пойдёт речь сегодня - о тех из них, которые находятся на территории Ввардендфелла, а таковых насчитывается около четырёх десятков. Для удобства мы сгруппировали их в шесть разделов, в зависимости от того, какому лорду дэйдра поклонялись в том или ином святилище. Раздела, посвященного Мефале, нет, так как её храмов на Ввардендфелле пока не было обнаружено, за исключением небольших алтарей Мораг Тонг.

Несмотря на все усилия Храма Трибунала, многие святилища и в наши дни находятся во власти культистов. Неустанное поклонение своим кумирам и отрезанность от общества помутили их разум, и они стали агрессивными. Мы настоятельно не рекомендуем посещать святилища без должного снаряжения или охраны.

Однако, кроме опасностей, вас ожидает и немало интересного. Сложно найти два абсолютно одинаковых святилища, хотя общие принципы постройки были соблюдены везде. К сожалению, время отнеслось к дэйдрическим храмам неподобающим образом, и сейчас они все находятся в плачевном состоянии. Восстанавливать сейчас их уже никто не будет, ведь главная цель экспедиций - исследование, а не восстановление. Но и простое исследование может привести к открытиям. Хотя всё же нет, за последнее время была восстановлена статуя Боэты на мысе Харфаг. Но это скорее исключение чем правило.

В заключение мы хотим ещё раз вас предупредить, что никто кроме вас и вашей охраны не может гарантировать вам безопасности. Вы посещаете дэйдрические святилища на свой страх и риск.

Святилища Азуры

Азура, Королева Ночного Неба-покровительница народа данмеров и главное божество в дэйдрическом пантеоне их предков, кимеров. Боэта и Мефала также широко почитались, но их помощь данмерам проявлялась только на ранних этапах, во времена Велота - а потом покровительство народу оказывала в основном Азура. Даже в более поздние времена, когда у народа Ресдайна появились Живые Боги, Азуру продолжали повсеместно почитать. Теперь же Трибунал отказался от божественности, и молитвы данмеров с новой силой обращаются к Азуре - и к Нереварину, её слуге.

Главным центром почитания Азуры на протяжении тысячелетий был Холамаян, грандиозный храмовый комплекс на юго-востоке Ввардenfелла. Именно здесь Азура благословила Неревара на войну с двемерами, принесшую столько бед Морровинду - и Холамаяну, ведь большая часть комплекса была разрушена извержением 1E668, вызванным, как считается, Битвой у Красной Горы. Ныне руины храма покоятся под водами Внутреннего Моря, а на поверхности остались лишь два сооружения - нагорный монастырь, занятый в наше время Жрецами-Отступниками (см. статью "Холамаян") и одно из святилищ со статуей Азуры на вершине. Подобраться к нему практически невозможно - парадная лестница скрыта под толщей лавы, и коридор из алтарного зала выходит на небольшую каменную площадку, зависшую над обрывом. Вид с этого балкона открывается живописнейший, но оценить его сможет только маг, владеющий заклинанием левитации - или опытный скалолаз.

Эшлендеры утверждают, что Нереварин получил своё кольцо (то самое, откованное двемерами и благословленное Азурой, которое носил ещё Неревар) в тайном храме Азуры, называемом "Пещера Воплощения"; но местонахождение этого храма они никому не открывают. Скорее всего, он находится не на Вварденфелле, а где-то на восточном побережье Морровинда - в тех местах часто встречаются древние изваяния Азуры, обращенные на восход, в сторону моря. Возможно, там, в скалах Ллолантиса, и хранится тайна Луны-и-Звезды.

Святилища Боэты

Ты ищешь алтарь, которого нет?
Весьма концептуально.
М'Айк Лжец

Боэта занимает одно из центральных мест в пантеоне тёмных эльфов и входит в число трёх предтеч Трибунала. Этот принц считается предтечей Альмалексии - исчезнувшей матери Морровинда. Однако, про Альмалексию рассказывается и в других местах, поэтому я всё же вернусь к теме спасьи. Сам Боэта тоже сделал немало хорошего для провиции. Во-первых, его можно считать создателем Морровинда, потому что именно благодаря его речам кимеры тронулись в путь. Именно он вместе с Мефалой показал им законы Целей Пси-магов[1]. Именно он показал им, как строить дома, открыл истину Трёх Углов. В общем, Боэта сотворил народ из своих слушателей, сделал их изменившимися.

[1] *их ещё называют "правила Устремлений Псиджи" - прим. Rufulus*

Конечно, здесь следует рассказать о том, почему это произошло. Дело в том, что до прихода Боэты главным героем алкариай (альдмеров) был Тринимак. Он рассказывал им о Восьми, из-за чего они творили много плохого. Хитростью Принц Интриг заманил героя к себе в рот. Что случилось после этого с Молохом и его последователями, рассказано в спасье про Малакаса. После этого Боэта голосом Тринимака обвинил во лжи его и эйдра, тем самым отвернув будущих кимеров от Восьми.

Трудно даже предстaвить грандиозность последствий этой речи. Ведь если бы её не было, мы бы потеряли народ данмеров, который так бы никогда и не появился. Вполне возможно, что не было бы и народа двемеров[1], и даже, возможно, не существовало и Псиджков[2]. То есть можно говорить о том, что эта речь имела, пожалуй, самые большие последствия.

Но, несмотря на, без сомнения, огромную роль Боэты в жизни данмеров, его святилище долгое время было разрушено. Куски статуи лежали на дне моря, и ни о каком поклонении речи не шло. Но под руководством орочьего скульптора Думы гро-Лаг была создана новая статуя на утесе Хартаг, где теперь каждый может поклониться Боэте.

[1] *Существует множество доказательств и этого предположения, и обратного. - прим. Rufulus*

[2] *Это предположение озвучено в работе о сравнительном исследовании культур кимеров и псиджиков - прим. Rufulus*

Святилища Мехруна Дагона

Мехрун Дагон, Принц Разрушения - одна из самых противоречивых фигур в данмерском пантеоне. Ещё во времена пророка Велота кимеры поклонялись Мехруну Дагону, но, как и Молаг Бал, он был жестоким покровителем, принося своим последователям больше бед, чем благодати (в отличие, например, от Азуры). Ко временам Первого Совета кимеры, под влиянием двемерских идей, начали относиться к своим богам с изрядной долей скептицизма, и в первую очередь - к Мехруну Дагону и Молаг Балу. После Битвы у Красной Горы и разгрома двемеров члены Трибунала посчитали возможным запретить поклонение этим лордам дэйдра - они, вкупе с Малакатом и Шигоратом, были объявлены "Четырьмя столпами Дома Забота", злыми духами, противостоящими данмерам и их новым Живым Богам. Однако последствия этого решения были гораздо тяжелее, чем Вивек сотоварищи могли ожидать.

Необходимо отметить, что к моменту воцарения Трибунала культ Мехруна Дагона в Морровинде и, в частности, на Вварденфелле был широко распространён. Крупнейшие храмы были воздвигнуты в Индоранионе, Ассурнабиташпи и Альд Сотне. Святилище в Ассурнабиташпи было покинуто после извержения Красной Горы, Индоранион пришёл в упадок по той же причине, а судьба Альд Соты была гораздо горше. После запрещения культов Четырех Столпов и начала преследования верующих Мехрун Да-

гон решил лично продемонстрировать свою силу. Как гласят предания, на площадях Альд Соты открылись врата в Обливион, и армии Принца Разрушения хлынули в город. Одно из крупнейших поселений Морровинда было в одночасье смето с лица земли, выжил только один участник бойни - Сота Сил, один из новоиспечённых Трибунов. Армиям Трибунала под руководством Вивека удалось отбросить Мехруна Дагона обратно в Обливион, но с тех пор Трибунал начал относиться к принцам дэйдра с большей осторожностью. Данмеры же после этой катастрофы в основной своей массе отвернулись от Дома Забот. Древние святилища пришли в упадок, отчасти под влиянием времени, отчасти из-за рейдов Трибунала (например, храм Абернатита был разрушен около 300 лет назад ординаторами из Ордена Войны).

В последние несколько веков культы Мехруна Дагона начали возрождаться. Один из крупных храмов Поздней Эльфийской Эры, Ашалмимилкала, стал главным святилищем культистов. Связи культа с Тёмным Братством вызвали жесткую реакцию Мораг Тонг, древней данмерской гильдии наёмных убийц, и к настоящему времени благодаря умелым действиям гильдии деятельность культа Мехруна Дагона на Ввардендфелле практически прекращена, хотя есть сведения о базах культистов на севере острова и даже на Красной горе.

Альд Сота

Руины храма Альд Соты - одни из самых крупных и интересных для учёного. В древности вокруг этого храма располагался крупный город, столица ныне несуществующего Дома Сота. Святилище одновременно выполняло и функцию крепости, о чём свидетельствуют массивные башни, венчающие храм, и высокие стены между ними. Главные ворота, выходившие на городскую площадь, ныне заполнены, и подойти к руинам можно лишь с северо-запада, со стороны внешних стен. Этот участок укреплений - один из немногих примеров древних кимерских фортификационных сооружений, дошедший до наших дней. В отличие от классических крепостей[1], здесь стены выдержаны в традиционном храмовом стиле, но их высота увеличена в полтора-два раза, а ключевые места усилены контрфорсами. К сожалению, до наших дней не сохранились северная и восточная часть стены, но, судя по оставшимся элементам, с этих сторон святилище также было надёжно защищено. Судя по всему, роль храма играло центральное здание и помещения под ним, а остальные постройки использовались в других целях.

[1] *см. раздел "Кимерские крепости"*

До недавнего времени храм находился во власти культистов Мехруна Дагона, но около 428 г. их изгнали из руин, и ныне развалины переданы в распоряжение Храма. К счастью, жрецы не стремятся к разрушению культовых сооружений и скульптур, и у имперских археологов есть возможность ознакомиться с кимерской архитектурой начала Первой Эры.

Ассарнатамат

Святилище Ассарнатамат расположено в центральной части фояды Мамея (она же Эссаннудан), близ г. Кальдера. Оно сильно пострадало от извержений Красной Горы, но по-прежнему представляет несомненный интерес для историка. Судя по сохранившимся фрагментам стен, святилище имело нестандартную для Первой Эры планировку, и, исходя из этого, его можно датировать второй половиной Поздней Эльфийской Эры. Центральное здание, в отличие от более поздних святилищ, состоит из трёх корпусов и снабжено широкой балюстрадой. Вероятно, данный храм располагался вдалеке от крупных поселений и выполнял исключительно культовые функции. На сегодняшний момент посещение руин сильно затруднено, так как в них по-прежнему гнездятся культисты.

Ассурнабиташпи

О существовании храма в Ассурнабиташпи было известно давно, но до последнего времени считалось, что он был уничтожен извержением 668 г. Как показала недавняя экспедиция, святилище по-прежнему существует, хоть и в плачевном состоянии. По-видимому, бо́льшая часть построек засыпана пеплом, и для их изучения необходимы раскопки. Есть данные, что именно в этом храме был похоронен Ханин Великолепный, сын и соправитель Вулфхарта, правивший Скайримом в начале Первой Эры. Его гробницу обнаружить пока не удалось.

Ашалмимилкала

Это святилище затеряно в глубине болот Горького берега, и о его существовании стало известно совсем недавно, когда вдруг выяснилось, что здесь располагается главная база поклонников Мехруна Дагона на Вварденфелле. К настоящему времени культисты изгнаны из руин, и нам удалось их посетить. В отличие от Альд Соты, здешний храм практически полностью разрушен, и над поверхностью возвышается лишь одна из боковых башен да остатки стен - но оказалось, что основные постройки святилища сохранились глубоко под землёй; в 668 г. их покрыла лава, что позволило им избежать участи близлежащего алтаря Боэты, который после извержения оказался полностью затоплен водами образовавшегося Внутреннего моря.

Уларрадаллаку

После снятия Призрачного предела экспедиции, вернувшиеся с Красной горы, принесли весть о существовании на западных склонах осташков дэйдрического храма. Так было подтверждено существование Уларрадаллаку, святилища, известного по летописям времён Первого Совета. Это святилище сооружалось в 600-е гг. Первой Эры и осталось недостроенным - его возведение прервала война между кимерами и двемерами. Удивительно, что извержение, полностью уничтожившее многие крупные города Морровинда, пощадило храм, расположенный буквально у самого кратера. Полноценная археологическая экспедиция на руины Уларрадаллаку - дело ближайшего будущего, она включена в план Гильдии магов на 435 г.

Эбернатит

История Абернатита (таково древнее название храма) - одна из самых печальных для археологии. Святилище пережило два крупнейших извержения Красной горы и погром 2Е572 практически без потерь, но было варварски разрушено ординаторами под предводительством Рангидила Кетила всего лишь за два с половиной века до открытия Вварденфелла для колонизации. Это произошло в 3Е150 в ходе битвы, известной как "Гибель Абернатита". Храм воевал против Дагота Траса, дэйдропоклонника, объявившего себя наследником Шестого Дома (хотя, согласно современным данным, к Дагот Уру он не имел отношения). В то время борьба с господином Красной горы была в самом разгаре, и Трибунал быстро отреагировал на вызов сумасшедшего культиста. Крепость была стёрта с лица земли, Дагот Трас убит, а его "армия" дэйдра уничтожена. С тех пор руины Абернатита были заброшены, и неизвестно, дошло ли до наших дней хоть что-нибудь, или их уже поглотила пепельная пустыня северного Эшленда.

Ясаммидан

Ясамидан - ещё одно святилище, пострадавшее от извержения 668-го года. Участок горной цепи, на котором располагался храм, ушёл под воду, и теперь над поверхностью моря возвышаются лишь верхушки башен. Самое удивительное, что сохранились несколько зданий располагавшейся неподалёку деревни; обычно происходит обратное - от поселения не остается никаких следов, а храм продолжает стоять. Крестьяне из соседнего Гнисиса, собирающие в этих местах муск, говорят, что видели дэйдра на развалинах, но к их словам мы относимся скептически.

> ***От издательства:*** *В связи с недавними трагическими событиями, подтвердившими активность культа в Морровинде (врата в Аль'руне, как показало расследование, были открыты при поддержке дэйдропоклонников из Улларадаллаку), его деятельность была снова запрещена на территории провинции - как, впрочем, и во всей Империи.*

Святилища Малаката

Малакат - один из самых неоднозначных Принцев дэйдр. Потому что это и никакой не дэйдрот в понимании обывателя, а изменённый герой эльфов Тринимак. В Молоха он превратился из-за попытки остановить последователей Велота. По легенде, Боэта поглотил его, и внутри его тело и душа подверглись ужасным изменениям. Однако не он один трансформировался. Изменились и его последователи, которые стали орсимерами. Они так отличались от Высоких эльфов, среди которых раньше жили, что и альтмеры, и Аури-Эль презрели их, и оркам пришлось бежать на север. Там они сражались с кимерами и нордами, но безуспешно. Они расселились по всему Тамриэлю (хотя то, что они жили в Аргонии или Эльсвейре, представляется маловероятным), однако вскоре (если верить мифу о Молохе, то через 200 лет) разрастающиеся государства меров и людей выгнали орков со своих территорий.

Но в высоких Ротриганских горах появился Орсиниум. Историки не имеют точного мнения относительно того, что он из себя представлял. Одни считают, что это была крепость с жестокими законами, историки орков же считают, что это было мирное поселение фермеров и торговцев. Как бы то ни было, мы никогда не узнаем правды, потому что все документы были уничтожены во время его долгой осады. Дальше я об орках говорить не буду, желающие могут обратиться к Краткому Путеводителю по Империи.

Теперь поговорим о нынешнем положении дел вокруг почитания Малаката. Его поклонниками в основном являются орки, и это неудивительно, ведь они потомки тех, кто пошёл за Молохом. Но наибольшее место он занимает всё-таки на родине орков, в Орсиниуме. Но и там ведётся спор относительно того, действительно ли Малакат - это изменённый Тринимак. Готорг и те, кто его поддерживают, считают, что истинный герой орков остался жив, а тот, кому они традиционно поклонялись - демон, который хотел оставить орсимеров изгоями навсегда. Однако эта доктрина нашла сопротивление как среди тех, кто живёт в самом Новом Орсиниуме, так и среди орков, живущих за его пределами. Надо сказать, и сами шаманы опасаются того, что прекращение поклонения Малакату приведёт к печальным последствиям. Что будет дальше, покажет время.

На Вварденфелле также имеется статуя Малаката, которая расположена вне святилища - на крыше Валенвариона. Но путь туда опасен, а орки, живущие там, настроены недружелюбно. Рассказ об этой крепости выходит за рамки данного раздела. Подобная статуя есть также и на острове Шигорад. Рядом с ней живут агрессивные орки, поэтому при её посещении следует проявлять осторожность. Также если говорить о святилищах, которые находятся вне дэйдрических развалин, то стоит упомянуть о святилище Ибишаммус, о котором рассказывают, что оно расположено где-то под Вивеком.
Малакату принадлежит Зольник, самая труднодоступная часть Обливиона.

Ассурдирапал

Находится на востоке острова, где стоит Альд Редайния. До разрушения, скорее всего, было крупным поселением. В само святилище ведёт два входа, причём спаруя стоит во внутреннем святилище. Заселено агрессивно настроенными орками.

Ашунартес

До разорения, видимо, представляло собой храм в центре города, существовавшего во времена Первой эры. Об этом свидетельствует второй вход, который выводит в сторону Марандуса. Скорее всего, это был храм посреди города, стоящий недалеко от цитадели, которой был Марандус. Посещать это место почти безопасно, если не считать дэйдр, разгуливающих по развалинам. Также учитывайте, что нижние этажи залиты лавой.

Ашурнибиби

Находится на западе Вварденфелла, на полуострове, недалеко от Хла Оуд. В Первой Эре, скорее всего, представляло собой крепость, о чём свидетельствуют остатки стены и несколько башен, причём купол сохранился у одной, и то лишь частично.Внутренняя часть святилища частично затоплена. Археологам следует обратить внимание на это святилище.

Душариран

Святилище находится недалеко от Бал Исра, за хребтом, разделяющим Эшленд и Западное нагорье. Внутри представляет собой не слишком высокую башню, с

небольшим залом на самом верху. В зале и стоит статуя Малаката, как ни странно, без поклонников.

Зергонипал

Находится на северном побережье острова, недалеко от двемерской крепости. Расположение зданий стандартное: в центре находится храм со святилищем, имеется также боковая башня. Она уже обветшала и находится в полуразрушенном состоянии.

Коштарари

В Первой Эре, скорее всего, был крепостью, о чём свидетельствует его местоположение: храм расположен на высоком острове, и остатки толстой стены, окружавшей святилище. Статуя находится довольно глубоко, однако, чтобы до неё добраться, приходится нырять под воду. Очевидно, что небольшая цветкообразная башня со временем осела под своей тяжестью, или вода каким-то образом начала подмывать породу.

Шашпиламат

Святилище находится недалеко от Холамаянского монастыря, на юго-востоке Вварденфелла. Ранее было заселено агрессивными орками. Сейчас их выгнали, и в храме работают археологи. Возможно, они найдут что-нибудь интересное, либо проваляться в одну из пещер.

При написании статьи использовался материал "Орсиниум" из "Карманного путеводителя по империи"

Святилища Шигората

От автора. *Просьба помнить, что Путеводитель по Ввардендфеллу был составлен до начала происшествий на «Дрожащих островах», и поэтому не использует информацию из них.*

Пришло время поговорить о самом экстравагантном Принце Дэйдра из всех, кому поклоняются на Ввардендфелле - о Шигорате.

Существует много мнений о его происхождении, но пока ни одно не было подкреплено настолько весомыми аргументами, чтобы ему можно было доверять. Лорд Шигорат в Нирне обычно воплощается в виде человека в костюме и с тростью. Нельзя сказать, что его мышление хоть сколько-то совпадает с обычно-человеческим, что в сумме с его могуществом делает его опасным.

Он является одним из столпов Дома Забот - одним из тех Принцев Дэйдра, что не согласились признать Трибунал новыми богами. К тому же Шигорат пытался разрушить город Вивек, заставив луну Баар Дау упасть на город. Чем это кончилось, вам, наверное, известно.

Несмотря на колоритность этого Принца, более ничего доподлинно о нём не известно. Зато каждый может посетить святилища Шигората. Правда, для того, чтобы до них добраться, придётся убить дэйдр. Впрочем, это занятие для вас, или для вашей охраны, если она у вас имеется.

Зайнтирарис

Находится на полуострове южнее Молаг Мар. Ранее могло предстáвлять из себя монастырь, ввиду тóго, чтó ближайшее сохранившееся до наших дней древнее поселение - Теласеро - находится на слишком большом расстоянии, чтóбы говорить о какой-тó связи между ними. Было окружено стéной, остáтки котóрой можно видеть до сих пор. Само святилище предстáвляет собой зал со стáтуей в центрe и галереей, котóрая окружает весь зал.

Оннисситалис

Занимает остров в архипелаге к северу от Ввадренфелла. Скорее всего, здесь раньше был один из храмов, чтó окружали Рогéран. По крайней мере, наличие ещё как минимум одного святилища наводит на эти мысли. При посещении данного святилища следует помнить, чтó внутри храма живут тóлько фанатики, котóрые с радостью сожгут вас или порежут на куски. Если такая перспектива вас не прельщает, не заходите внутрь. Тем более чтó и вне его вы можете пообщаться с несколькими варварами.

Мелкашиши

Находится у подножия хребта, разделяющего Эшленд и Западное Нагорье. Расположено довольно далеко от поселений, ближайшие из которых - Гнисис и Маар Ган. Находится в удручающем состоянии. Внутреннее строение святилища ничем особенным не отличается, разве что на втором этаже зала со статуей есть дверь. В темноте не каждый заметит, но она там есть. Ведёт она в забытые галереи Мелкашиши, которые таят в себе множество тайн и по итогам работ археологов нас, возможно, ожидает немало открытий.

Бал Фелл

Находится на одном из островов к востоку от Вивека. Во времена расцвета представляло собой крупный храмовый комплекс, но всё равно не могло соперничать со стоящей недалеко Альд Сота. Внуннее убранство такое, как подобает крупному монастырю: внешнее святилище, левое и правое крылья, и, наконец, внутреннее святилище со статуей Шигората.

Ассалкушалит

Это, честно говоря, самое настоящее святилище-феномен. Начнём с того, что оно находится на Красной Горе, оплоте Двемеров, которые, как известно, не жаловали дэйдр. Но выяснять, как и почему это святилище оказалось там - задача археологов (оно отделяется от Призрачного Предела всего лишь верёвочным мостом, но всё равно находится у подножия вулкана). Строение святилища стандартное, более интересна его история.

Алмурбалараммu

Вот такое смешное название у этого святилища, находящегося на острове восточнее Молаг Мара. Однако дэйдры, разгуливающие там, вряд ли заставят вас смеяться. Внутреннее убранство немного необычно, потому что, чтобы попасть к статуе, придётся пройти через колоннаду, которая занимает большую часть зала.

Аддадшашанамму

Находится к западу от Хлормарена, на одном из островов. Строение внешней части довольно запутанное, и в нём просто заблудиться. Храм, скорее всего, был построен для того, чтобы жители Хлормарена могли поклоняться и Шигорату (на другом острове есть ещё одно святилище). Внутренности не очень интересны, разве что небольшие комнаты по сторонам от статуи.

Святилища Молаг Бала

Молаг Бал, Король Насилия - один из столпов Дома Забот, враг Боэты и его (её) последователей. Культы Молаг Бала известны своей жестокостью и порочностью, и в наше время поклонение этому лорду дэйдра не слишком распространено в Морровинде. Однако ещё сохранились храмы, в которых приносятся жертвы Молаг Балу. Большая их часть находится в безжизненных пустошах Молаг Амура, где произошло одно из самых неоднозначных событий Первой Эры с участием Трибунала, так называемый "Гранатовый банкет" (подробности в двенадцатой проповеди из серии "36 уроков Вивека"). С тех времён храмы последовательно уничтожались, и до настоящего времени дошли лишь два - Тусененд и Бал Ур. Последнему, похоже, священники Троих оставили право на существование; возможно, это связано с легендой о Молаг Бале как отце вампиров и о том, что он может исцелить эту болезнь. С некоторых пор Храм неохотно признаёт, что в этой легенде есть доля истины.

В других районах Вварденфелла также существуют культы Молаг Бала; по крайней мере, дэйдроты, крокодилоголовые слуги этого лорда, были не раз замечены на севере острова и на Шигораде. Нам удалось собрать информацию о местоположении древних святилищ Молаг Бала, и мы готовы представить её вашему вниманию; но сначала напомним, что посещение этих храмов сопряжено со смертельным риском. Информация об их местоположении дана исключительно в научных целях.

Ашалмавия

Развалины Ашалмавии - напоминание о былой славе Альд Велоти, некогда крупного города, а ныне крохотной деревушки на побережье Моря Призраков. Храм, мягко говоря, не очень хорошо сохранился, но его башни по-прежнему являются ориентиром для капитанов, проводящих свои корабли вдоль побережья. Да и простые путники, добирающиеся до Хуула или Альд Велоти, завидев на горизонте Ашалмавию, понимают - цель близка. Жители близлежащих деревень по праву гордятся своим храмом, а теперь, когда дэйдропоклонники изгнаны из святилища, туда можно даже водить экскурсии. Между прочим, Ашалмавия - один из старейших храмов Вварденфелла, ему почти четыре тысячи лет.

Бал Ур

Грандиозное святилище Бал Ура расположено в юго-западной части Молаг Амура, на берегу реки Набия, к северу от города Суран. Местные последователи Трибунала не препятствуют посещению развалин, но, тем не менее, это посещение сопряжено с большими опасностями. По легенде, Бал Ур - место рождения Молаг Бала, именно здесь он при помощи Лорхана стал лордом дэйдра. Детали, к сожалению, неизвестны.

Кашташи

Кашташпи - ещё один храм северного Вварденфелла, выживший после извержения 1Е668. Святилище было сильно подтоплено, но, по крайней мере, осталось на по-

верхности. В данный момент неподалеку от руин кочуют племена Зайнаб и Ахеммуза, и, по их мнению, руины прокляты. Во всяком случае, стихийные дэйдра там появляются регулярно, в связи с чем мы рекомендуем вам воздержаться от посещения храма. Хотя эти полузатопленные развалины - одни из живописнейших на Вварденфелле.

Рамимилк

Святилище Рамимилк долгие годы было главной проблемой для Легиона Пестрой Бабочки. Красивейший храм, расположенный в предгорьях Красной горы, был занят культистами, и они приносили там кровавые жертвы Молаг Балу - и всё это происходило в полумиле от Аль'руна и близлежащего форта Пёстрой Бабочки! В конце концов терпение Редоран лопнуло, и они вместе с Легионом осадили храм. Нельзя сказать, что штурм прошёл без последствий для развалин, но, по крайней мере, их теперь можно посещать. На этот раз мы не будем вас отговаривать - руины достаточно безопасны, тем более что можно нанять охрану в форте.

Тусененд

В одном из рукавов фояды Забирбаэль располагаются руины Тусененда - древнего храма, погребённого под слоем лавы. Над поверхностью земли возвышаются лишь верхушки башен, но один из входов остался незаблокированным. Как говорят эшлендеры из племени Эрабенимсун, в руинах обитают колдуны, и посещать их не следует. Мы присоединяемся к рекомендациям местных жителей.

Эзутанамус

Эзутанамус - очень крупный и живописный храм начала Первой Эры, имеющий традиционную для той эпохи полукольцевую планировку. Внешние башни сильно обветшали, но центральная цитадель сохранилась весьма прилично. В храме до сих пор проводят службы последователи Молаг Бала при попустительстве лордов Телванни, а точнее, Госпожи Драты, чья башня находится на соседнем острове. Если бы к руинам получили доступ археологи, то, скорее всего, мы бы узнали много нового о Ресдайне, а пока приходится довольствоваться раскопками менее крупных святилищ.

Янсиррамус

Храм Янсиррамуса, что в заливе Зафирбел - великолепный образец культовой архитектуры поздней Эльфийской Эры. Его центральная башня, достаточно хорошо сохранившаяся, не имеет себе равных, а внешний периметр руин позволяет предположить, что на этом месте раньше был город (до затопления его водами Внутреннего моря). Храм служит прекрасным ориентиром для путешественников, его высокая башня видна практически с любой точки побережья. Одному из зданий храма угрожает обрушение - оно находится на самом краю обрыва - но телваннийские власти не дают разрешения на работы в этом районе. Прискорбно, что такое интересное сооружение выпадает из поля исследования.

Прочие дэйдрические святилища

В предыдущих статьях мы рассмотрели храмы, посвящённые практически всем представителям дэйдрического пантеона Морровинда. Но есть как минимум два святилища, без которых наш обзор был бы неполон - Аљд Даэдрот и Ануднабия.

Аљд Даэдрот - уникаљное святилище, крупнейшее на Ввардендфелле и, возможно, во всём северном Морровинде. Этот храм был построен ещё в Эльфийскую Эру и благополучно пережил два извержения Красной Горы и пару потопов. Храм объединяет в себе святилища сразу нескольких дэйдрических принцев - Азуры, Молаг Бала, Мехруна Дагона и Малакаша, а в отдельном помещении находится грандиозная статуя Шигораша. Возможно, существуют также залы с алтарями Мефалы и Боэты, но доступа к ним пока нет. В недавнем прошлом Аљд Даэдрот был постоянным предметом конфликтов, на него предъявляли права дэйдропоклонники разных мастей, эшлендеры племени Ахеммуза и ординаторы. Из-за реорганизации Храма воинствующие священники покинули остров, и теперь он во власти эшлендеров (а также, по неподтверждённым данным, культа Шигораша).

Руины ***Ануднабии***, расположенные к востоку от Садрит Моры, невозможно отнести к той или иной группе - просто потому, что внутрь нельзя проникнуть. Главный вход заблокирован обвалом, произошедшим в середине Первой

Эры. Есть данные, что в период оккупации Вварденфелла Скайримом в руинах Ануднабии располагалась кузница легендарного оружейника Хильбонгарда, а до этого - святилище, то ли Мехруна Дагона, то ли Боэты.

Возможно, наш список даэдрических святилищ будет неполон, даже если включить в него Альд Даэдрот и Ануднабию. Вварденфелл обширен, и на нем по-прежнему есть те места, куда не ступала нога чужеземца. Древние хроники повествуют о храме Когоруна, в котором поклонялись Молаг Балу, и о святилищах нынешнего Грейзленда - общеизвестно, что теперешний ландшафт этой местности сформирован извержением 1Е 668, и под толщей лавы действительно могут находиться старинные руины. Да и на дне Внутреннего моря могли сохраниться какие-либо храмы. Может быть, нас ещё ждут новые находки.

* * *
* *
*

Двемерские крепости

В этом разделе мы хотели бы рассказать вам о двемерских крепостях - немых свидетелях былого могущества исчезнувшей расы.

Всего на Вварденфелле насчитывается более 20 крепостей. Известно также о крупном двемерском поселении под Морнхолдом, очень хорошо изучены поселения клана Руркен в Хаммерфелле.

Все вопросы касательно самого существования двемеров, их техники, изучения их мест обитания, чертежей, артефактов можно условно объединить в "двемерскую проблему". "Двемерская проблема" является одним из приоритетных направлений Имперского Университета Волшебства. Ей занимается отдельная кафедра - "Кафедра изучения двемеров", представителями которой являются Эдвинна Эльберт и Хасфат Антаболис. Известным коллекционером двемерских вещей считается Господин Арион - нынешний Архимагистр Телванни, открывший в своей башне в Тель Восе музей. Также надо сказать, что контрабанда двемерских артефактов запрещена Императором. Учитывайте это, если планируете стать контрабандистом.

Из цитаделей, расположенных на острове Шигорад, подробно был описан только Мчулефт, как наиболее значимый. Но нельзя отрицать, что и Нчардарк также представ-

ляет интерес для двемерологов. В частности, там расположены уменьшенные копии неизвестных устройств, о которых рассказывается в статье про Мзанч. Возможно, они выполняют какую-то роль в отоплении, как и многочисленные трубы, проходящие сквозь залы крепости. Система обогрева находится в аварийном состоянии, из образовавшихся отверстий выходит пар, тем самым дополнительно согревая комнаты. Воздух в руинах довольно влажный, и если бы двемерский металл мог ржаветь, то механизмы, стоящие в комнатах, пришли бы в негодное состояние.

Крепости, расположенные за Призрачным пределом, будут описаны в разделе "Красная гора".

Ещё ходят слухи, что существуют двемерские развалины под Морем Призраков. Кто знает, что может быть в них? Очевидно, что выяснение этого - цель для ещё одной экспедиции кафедры.

Дополнительная литература: *"Тайна Двемеров"*

Мчулефт

Если вы когда-нибудь попадете на Шигорад, то, скорее всего, по морю. Высадившись в Дагон Феле и оглядев крыши деревенских лачуг, вы наверняка обратите внимание на перевал, ведущий куда-то за горный хребет. И на вопрос: "А что там?" вы услышите: "Мчулефт".

Действительно, в Дагон Феле о Мчулефте знают все. Несмотря на наличие древних руин в непосредственной близости от деревни, разрушенный город за перевалом пользуется у жителей большой популярностью. Правда, Имперская археологическая комиссия считает развалины проклятыми и отказывается направлять туда экспедицию - ей, должно быть, невдомёк, что каждый месяц промедления оборачивается расхищением бесценных артефактов. Хотя руины действительно опасны, это обусловлено не какими-то мифическими призраками, а вполне реальными дэйдропоклонниками и контрабандистами. Многие жители Дагон Фела весьма благосклонно относятся к последним и даже сотрудничают с ними, так что неудивительно, что за всё время существования деревни на руинах Мчулефта пропали всего лишь два человека: один - горький пьяница, отправившийся в Мчулефт в поисках артефактов и упавший в расщелину, другой - представитель Имперской археологической комиссии. Его тело так и не обнаружили.

Если говорить о Мчулефте с точки зрения географии, то его местоположение уникально: руины располагаются в потухшем боковом кратере Красной горы. Извержение сильно повредило город, но оно же и сохранило его руины до конца Второй эры, когда южная сторона кальдеры осела, открыв проход в кратер. Кроме того, по непонятным причинам во внутренних помещениях до сих пор функционирует система центрального отопления - извержение не повлияло на её работу. Наконец, выходы лавы поддерживают на территории руин более тёплый климат, чем на остальном Шигораде, а края кальдеры принимают на себя основную массу осадков; в силу этих причин на руинах не прижилась традиционная флора северного Вварденфелла, пейзаж здесь скорее напоминает эшлендский. Пора Империи, наконец, понять, что этот уникальный памятник архитектуры и природы необходимо защищать и изучать, а не отдавать на откуп местным криминальным элементам.

Нчулефтингт

Империя занимается исследованием двемеров. Было бы глупо не пытаться разгадать одну из самых главных загадок Морровинда, да и вообще всей истории Тамриэля. Ведь знание того, как работали машины глубинных эльфов, может помочь в постройке новых машин. Впрочем, до этого ещё очень далеко, и учёные находятся лишь в самом начале работы.

Поход в Нчулефтингт стал для меня большим приключением. Я не стану приводить здесь свои впечатления, потому что им здесь не место. В Нчулефтингте я встретился с Сенилиасом Кадиузусом, членом Гильдии магов, который занимается здесь исследованиями.

Я не буду приводить здесь текст интервью, потому что его информативность оставляет желать лучшего: учёный пытался скрыть истинное положение вещей, постоянно переводил разговор на другие темы, в общем, делал всё, чтобы меня запутать. Мне удалось выпянуть из него следущее: пока изучен только верхний уровень крепости, попытка спуститься на нижний уровень провалилась, отправленый Анес Венду мало того что не вернулся, так ещё и забрал с собой отчёт о раскопках; также исследуются несколько двемерских пауков.

Поговорив с дочерью Сенилиаса, я выяснил, что Анес Венду встретился им ещё в Молаг Маре и представился проводником, человеком, хорошо знающим Молаг Амур. Может быть, он это сделал, чтобы завоевать расположение её отца, однако он довольно быстро довёл их до крепости и даже предложил свои услуги в исследованиях.

В результате раскопок вместе с дополнительной экспедицией Гильдии магов, кроме телескопа на верхнем уровне, в подземелье было обнаружено несколько машин, которые исследуются и по сей день. Тело Анеса Венду отправлено в Молаг Мар.

Галом Дэус

Молаг Амур - одна из самых загадочных и малоизученных областей Вварденфелла. Когда-то это была цветущая земля, населённая многочисленным племенем двемеров, но после извержения Красной Горы здесь не осталось ничего, кроме пепла и лавы. Кое-где на поверхность выступают руины двемерских городов. Одна из таких крепостей находится на севере Молаг Амура. Ее настоящее имя давно забылось, и все называют её по-имперски - "Галом Дэус".

Руины Галом Дэуса были открыты Храмом несколько десятилетий назад. Правда, храмовники не были первы-

ми - до них в крепости угнездился могущественный клан вампиров, возглавляемый имперцем по имени Раксле Берне. Понеся большие потери, войска Храма отступили. Со временем о существовании крепости узнали Телванни, не обременённые предрассудками в отношении вампиров, и некоторые лорды-маги предпринимают попытки договориться с кланом Берне с целью получения доступа к двемерским сокровищам и манускриптам, по слухам, хранящимся в крепости. Так как Галом Дэус - одна из немногих крепостей с сохранившейся обсерваторией, знания, доступ к которым стремятся получить Телванни, могут оказаться действительно интересными. Храм уже не первый год пытается организовать экспедицию с целью очистки руин от вампиров, но память о предыдущем поражении заставляет их быть осторожными. Возможно, Империя возьмёт на себя эту миссию? Древние знания двемеров могут оказаться полезны не только для Телванни, но и для нас. Хотя, учитывая недавнюю передачу всей ответственности по двемерским делам бюрократам из Археологической комиссии и Гильдии магов, такой вариант развития событий представляется сомнительным. Приходится ждать хода Телванни.

Нчулефт

На том месте, где сейчас проходит горный хребет, отделяющий зелёные пастбища Грейзленда от пепельных пустошей северо-восточного Эшленда, в начале Первой Эры находилась процветающая двемерская колония, возглавляемая протектором Анчардом. В современной транскрипции её название звучит как "Нцулефт" или "Нчулефт".

О многих городах двемеров мы не знаем ничего - даже их местоположения - а о Нчулефте у нас есть достаточно подробные сведения. Благодарить за это следует, не поверите, Дом Телванни. Лорды-маги Баладас Демневанни и Готрен (ныне покойные) около 428 г. вступили в схватку за руины Нчулефта. До открытой конфронтации дело не дошло, но их агенты раздобыли несколько экземпля-

ров исторических хроник, повествующих о судьбе этой двемерской колонии. Некоторые сведения из этих хроник впоследствии стали достоянием Кафедры изучения двемеров, которую в наши дни возглавляет уважаемая Эдвинна Эльберт. Она в своё время внесла весомый вклад в дело исследования двемерской истории и технологий. Благодаря ей Университет получил в своё распоряжение действующую модель парового центуриона - точнее, теоретически действующую. Она была создана в точном соответствии с двемерскими чертежами, но работать отказывается. Госпожа Эльберт утверждает, что во время первых испытаний в окрестностях Аль'руна модель проявляла завидную прыть, но после доставки в столицу Империи никому не удалось реанимировать центуриона. Впрочем, эту оплошность в полной мере искупил потрясающий доклад Эдвинны, с которым она выступила на заседании кафедры изучения двемеров - он базировался на исследовании тех самых "Хроник Нчулефта", за которые боролись Баладас и Готрен.

Полноценная экспедиция на руины Нчулефта была снаряжена в конце прошлого года. Насколько известно, она уже приступила к работе и раскопала теплоцентраль. Жилые помещения и склады, видимо, находятся в толще застывшей лавы под горным хребтом, и добраться до них пока не удается. Мы будем внимательно следить за работой экспедиции и публиковать отчёты о её деятельности в вестнике Университета и в зимних номерах "Вороного курьера". Читатели этих изданий первыми узнают о восхитительных открытиях, которые предстоит сделать экспедиции.

Бтунгтумц

Бани-Дад по праву носит звание "Самая длиная фояда[1] Ввардэнфелла". Но она отличается не только своей протяженностью - от кратера Красной Горы до шельфа включительно. Странно было бы ожидать красивых пейзажей от засыпанного пеплом вулканического ущелья, но в данном случае это так - Бани-Дад действительно живописна. Правда, если красота Сурана доступна любому, то суровое очарование каменных склонов открывается лишь эшлендерам да скальным наездникам. "Путеводитель по Ввардэнфеллу", намереваясь восполнить этот недостаток, приглашает вас посетить Бани-Дад. Проще всего добраться на силт страйдере до Маар Гана, лежащего на западных склонах фояды у самых опорных башен Призрачного Предела. Можете также причалить у устья фояды к востоку от Хуула, но учтите, что прибрежные участки изобилуют подводными камнями, а погода на Море Призраков не всегда позволяет подвести лодку к берегу.

[1] *"Фояда" - "огненная река" (данм.), ущелье, образованное потоком жидкой лавы в результате извержения вулкана.*

Самый интересный для туриста участок фояды - нижний, от Шиши[2] до устья. Именно здесь, на восточном склоне, высятся башни крупнейшего двемерского поселения северного Ввардэнфелла (из ныне обнаруженных) - Бтунгтумца. Увы, посетить руины не удастся - для этого нужно перевалить через хребет и подобраться к развалинам со стороны лагеря Уршилаку, одного из эшлендских племён. Но даже в этом случае вы сможете заглянуть только в цеха южного Бтунгтумца. Северная

[2] *см. раздел "Велотийские башни"*

часть города, известная также под названием Друскашти, проклята и крайне опасна. По сообщениям эшлендеров, там живут то ли вампиры, то ли призраки. Редакция "Путеводителя" не решилась проверять это на собственном опыте.

Мы рекомендуем вам осматривать руины Бтунгтумца именно со стороны фояды. Кроме вышеуказанных причин, есть ещё одна - в Эшленде часто свирепствуют пепельные бури, и вы вряд ли сможете разглядеть что-то дальше трёх шагов. Фояда же в значительной степени защищена от восточных ветров, что позволяет оценить Бтунгтумц во всей его красе.

Аркнгтунч-Штурдумц

Если вы после посещения храма Гнисиса пожелаете пощекотать себе нервы, то советую вам посетить двемерские крепости. Вероятность того, что там вас убьют, довольно велика, но разве вы не хотите рискнуть, испытать себя? Что ж, если вы согласны, то можете посетить Аркнгтунч-Штурдумц.

Следует сказать, что попасть в него можно не только из Гнисиса, но и из Альд Велоти, если вы приплыли на лодке, и даже из Хуула, если вы прибыли из города, откуда нельзя попасть в Гнисис, например, Маар Ган или Альд'рун. Правда, тогда ваш путь будет несколько менее удобен, чем если бы вы начали его в Гнисисе.

А что же вас ожидает внутри крепости? Первым, что вы услышите, будут гул и стук машин, которые тут до сих пор работают, правда, неизвестно, почему. Однако не бойтесь, самое страшное, что вас тут может ожидать - это высокий голем с булавой вместо одной из рук. Скорее, здесь страшно интересно, вот только этот постоянный грохот не даёт сосредоточиться, да иногда кажется, что прямо за вами стоит призрак двемера. В редких случаях так и есть, и вот тогда молитесь, ибо вами может овладеть страх, и вам не удастся сосредоточиться. Впрочем, разве в борьбе так уж нужно сосредоточение? Ведь погибнуть в бою иногда почётно, правда, о вашей смерти узнают лишь те, кто потом осмелятся зайти в крепость, а таких по понятным причинам исчезающе мало.

Но мало их не только потому, что здесь страшно, а ещё и потому, что посмотреть тут, в общем-то, не на что. Только работающие механизмы, металлические стеллажи, сундуки - и всё. Самое интересное находится вне стен крепости. Гигантский арбалет с заряженным в него болтом замер на мгновение, готовый в любую секунду выстрелить; статуя двемера; нечто напоминающее тумбу с вделанными в нее зелёными камнями - посмотреть есть на что. К тому же, это ведь совершенно безопасно, если не считать фуражиров квама, но с ними справиться не в пример легче, чем с двемерским пауком или сферой-центурионом.

Для археологов, как мне кажется, руины перед входом тоже будут интереснее, чем тёмные коридоры Аркнгтунч-Штурдумц, спускающиеся всё ниже и ниже к очередной работающей машине, точно такой же, как и десятки других, обнаруживаемых в двемерских крепостях.

Бтуанд

Северо-восточная часть Эшленда - исключительно интересное место с географической точки зрения. Чем-то местные ландшафты напоминают окрестности реки Одай, с одним исключением - близость Красной горы не дала сформироваться такой же буйной растительности. В остальном места очень похожи: безымянная фояда, как и Мамея, немного не дошла до моря, образовав впечатляющую горную гряду, но с её внешней стороны находится не имперское поселение, а

древний двемерский город. Впрочем, он тоже населён - не людьми и даже не призраками гномов, а квама, создавшими здесь свою колонию. Поэтому внутрь руин мы спуститься не рискнули.

Снаружи же Бтуанд мало чем отличается от других двемерских развалин - разве что относительно хорошей сохранностью. Если вы соберетесь их посетить, остерегайтесь дэйдрических созданий, время от времени появляющихся на руинах соседнего Зергонипала. Так что лодку лучше оставить не в бухте рядом с развалинами, а на песчаном мысе к северу. И не забывайте, что плавание по прибрежным водам Моря Призраков в плохую погоду чревато опасностями.

Нчурдамц

Впервые о Нчурдамце я услышал от Хрунди. Хрунди - это, если вдруг не знаете, большой начальник в Вольверин Холле. Руководит целой гильдией из двух человек. Хотя вру, из трёх. С недавних пор.

В Вольверин Холл я заскочил по пути из Дагон Фела в Балмору. В то время я как раз закончил описание Бтуанда, гномских руин на севере, и возвращался в Балмору, чтобы обсудить с коллегой план дальнейшей работы. К вечеру, когда мой корабль вошёл в гавань Садрит Моры, капитан сообщил, что ночью, по его расчётам, будет гроза, и поэтому плыть дальше мы сможем в лучшем случае утром. Вот я и отправился в Вольверин Холл, здраво рассудив, что работоспособность телепорта в Гильдии магов от погоды не зависит.

Я ошибся. Иниэль в гильдии не оказалось - как мне сообщил Процион, та отправилась в лавку за ингредиентами для какого-то эксперимента, который Гильдия собирается ставить как раз этой ночью. Добраться до Балморы засветло мне явно не удавалось. Тогда-то я и решил заглянуть к Хрунди - цены на комнаты в Привратном в последние месяцы резко подскочили, в другие трактиры без Удостоверения Гостя мне заглядывать не следовало, а у Хрунди часто находилась свободная койка - члены гильдии чаще находились на задании, чем в Вольверин Холле.

Сидим мы с Хрунди, пьём флин, я ему рассказываю о своих похождениях. При упоминании Бтуанда Хрунди оживился.

- А тут, - говорит, - тоже руины есть. Гномьи. "Нчурдамц" называются. Или Нчардумц, я точно не помню.

Меня это заинтересовало. Когда мы с Руфулусом составляли карту расположения двемерских городов, опираясь на книги и рассказы очевидцев, никаких руин в районе Садрит Моры не предполагалось. Ближайшие - Галом Дэус, но Хрунди, похоже, имел в виду не их. Я решил уточнить, где находится этот самый Нчурдамц.

- Да тут недалеко. На юг до полуострова, огибаешь его, на следующем мысу выходишь на берег, и за горой - руины. Ты ж аргонианин, должен уметь плавать.

- Я, - говорю, - плавать умею, но не с рюкзаком. У меня там рукописи, в конце концов. Да и что я читателям посоветую? Они-то плавать не умеют и не любят.

- Ты думаешь, кто-то из них сюда приедет? Люди покупают подобные путеводители не для того, чтобы потом путешествовать, а вместо этого. Прочитаешь - и как будто уже побывал на месте, без утомительной дороги до Морровинда и обратно. Я уж молчу про здешнюю погоду. Кто в здравом уме отправится из солнечного Сиродила на этот остров?

- Ну, не знаю. Я же отправился. Ладно, придётся фрахтовать лодку. Ты говоришь, это место ближе к Молаг Мару?

На следующий день во время пересадки в Молаг Маре я спросил у корабельщика, не слышал ли он о Нчардумце, и если слышал, то не соблаговолит ли свозить меня туда. Он

очень удивился, сказал, что про такие руины знает, но они не на побережье, а в восточной части Молаг Амура. Когда я описал ему местонахождение развалин со слов Хрунди, он сообщил, что плыть туда нет никакой возможности - в узкую бухту его корабль не пройдёт. В лучшем случае он сможет меня высадить в районе Одирнирана.

Так мы и поступили. Уже на подходе к башне я увидел вдалеке шпили двемерского города и указал на них корабельщику. Тот пожал плечами и заметил, что руин на Вварденфелле много, и это не обязательно Нчардумц. Но я доверял Хрунди, и решил поближе посмотреть на развалины.

Что ж, город действительно стоял на побережье, на вершине скалы, круто обрывающейся к узкой бухте. Даже если бы мой спутник ухитрился провести туда судно, взобраться наверх, к руинам, не удалось бы. А с вершины открывался отличный вид на окружающие заливы и острова, на дэйдрические руины к северу - и на шпили двемерского города к западу, за хребтом. Ещё одного двемерского города.

Вернувшись в Молаг Мар, я узнал, что Нчардумц действительно находится в Молаг Амуре, а тот город, который я посещал, называется Нчурдамц. Но это уже другая история...

Мзанч

Здравствуйте, уважаемые читатели. Мы тут с Аризоной после моего возвращения из Аркнгтунч-Штурдумца (он пишет гораздо быстрее меня, поэтому вернулся из похода раньше) стали думать, что описывать дальше. Аргонианин достал список крепостей, вычеркнул северо-западную крепость, и мы задумались. В итоге коллега отправился в Бтуанд, а мне достался Мзанч.

Ну, я думаю, незачем описывать моё путешествие к этой крепости. Про то, как приятно покачиваться, сидя в панцире силт-страйдера, и слушать, слушать тихое пение погонщика, проваливаться в сон и просыпаться от резко-

го крика пролетающего мимо скального наездника, а потом долго-долго уговаривать лодочника довезти тебя до острова с двемерской крепостью, пытаясь объяснить ему, что ты из Имперского университета, вы можете прочитать в другом месте. Здесь же я расскажу о том, что увидел.
Как я уже говорил, Мзанч находится на небольшом острове восточнее Альд Соота.

Между башен стоят огромные арбалеты со сломанными болтами. Башни примерно такой же конструкции, как у некоторых других крепостей. Очевидно, что до исчезновения двемеров руины были, скорее всего, достаточно важной оборонительной или дозорной крепостью. На эти мысли наводит расположение - на юге и западе одни из крупнейших дэйдрических храмов, на севере - кимерская крепость Теласеро.

Внутри ничего особенно интересного нет, кроме странной конструкции, состоящей из множества соединяющихся труб и уходящей в потолок. Довольно сложно опре-

делить назначение сего устройства, будем надеяться, что экспедиция, которая будет послана сюда Кафедрой изучения двемеров, расшифрует надписи, выбитые на трубах, и поведает нам об их назначении. В остальном же крепость практически ничем не отличается от ей подобных и будет интересна больше археологам, чем простым посетителям, для которых найдутся более интересные и освоенные крепости.

На этом я завершаю свой рассказ о Мзанче и отправляюсь в Балмору, где мы с Аризоной договорились встретиться. Спасибо за внимание.

Добавление. *Вернувшись в Вивек, я встретился с Аризоной. Он сказал, что ему нужно увидеться с Джобашей, уточнить кое-какие географические названия. Я тоже был не против того, чтобы пропустить чашку-другую шейна, и мы отправились к торговцу.*

Нчардумц

Слушай, Джобаша, а как эта фояда называется? - спросил я. - Ну, в верховьях которой стоит Нчардумц?

Джобаша отхлебнул шейна из кружки, неторопливо разгладил усы и вопросительно взглянул на меня.

- А зачем, собственно, ей как-то называться? Это же Молаг Амур, там много фояд, на всех названий не хватит.

- Ну, посмотри, - я повернул к Джобаше карту. - Вот Молаг Мар, к северу от него проходит хребет. Это Наданат - она стекает с горы Канд. Это Забирбаэль - соответственно, с Ассарнибиби. А третья фояда, восточнее, тоже с Ассарнибиби, но безымянная. Хотя по длине не сильно короче, чем те две. Нелогично как-то.

Тут в разговор вмешался Руфулус, до сего момента сидевший на столике и просматривавший третий том "Тактики смешанных войск в Пятилетней войне".

- А вот эта фояда, которая западнее? Она вообще самая длинная и, тем не менее, безымянная.

- Это не фояда, - возразил я. - Она с запада Канд огибает. Это просто седловина такая широкая между Кандом и вот этим массивом, что к северу от Теласеро.

- Вот-вот, - усмехнулся Джобаша. - "Массивом, что к северу от Теласеро". А как он называется? То-то же. Данмеры просто присвоили названия тем фоядам и горам, что с их святынями связаны, а остальные оставили безымянными. Это у эшлендеров надо спрашивать - у них что ни кочка, то какой-нибудь "Зуб Айрана" или "Пик Киниту Нилы".

- Нет, к эрабенимсунам я не пойду, - заявил я. - У них сейчас в племени междоусобица, вроде. Вот приеду года через три-четыре - тогда схожу, если ситуация уляжется. А пока

пусть будет называться "Фояда Нчардумц". Нормально?
- Джобаша не картограф, Джобаша торговец, - ухмыльнулся мой собеседник и потянулся к полке за книгой. - Вот, возьми. Труд одного имперского географа, недавно прислали. "Обозрение географии Морровинда" называется. Может, там найдешь что-нибудь.
- А зачем тебе название этой фояды? - поинтересовался Руфулус. - Ты же руины описываешь, а не ландшафт.
- Да там, кроме ландшафта, и описывать-то нечего, - заметил я. - Большая часть руин погребена под Ассарнибиби, в более-менее приличном состоянии только южный форпост с теплоцентралью. Почему на Ввардендфелле нам попадаются одни служебные помещения? Ты вспомни Кемел-Зе и другие руины Ллоданиса - загляденье! А тут все жилые и парадные помещения то ли на нижних уровнях, то ли вообще уничтожены.
- Джобаша думает, они на нижних уровнях, - вмешался хаджит. - Все, что выше уровня моря, появилось после Смерти Солнца. За парадными помещениями отправляйтесь на Красную гору, там руины не так глубоко залегают.
- Нет, спасибо, - хмыкнул Руфулус, - до Красной горы нам еще далеко. Что там следующее по списку? Бетамец?
- У тебя Бетамец, - подтвердил я. - А у меня Мзанченд. Снова в Молаг Амур ехать придется. Может, заодно узнаю, как называется эта фояда...

Бетамец

Бетамец - единственная двемерская крепость, которая находится под землёй. "Что же в этом удивительного?" - спросите вы, и будете совершенно правы. Но она отличается тем, что никак не выдаёт своё местоположение - ни одна башня не выходит на поверхность, очевидно, из-за извержения 668 года. Хотя трудно представить, что лавовые потоки дошли так далеко, однако очевидно, что это так.

Крепость была обнаружена в результате расширения шахты. Шахтёры перешли через подземный поток, выходящий в прибрежные воды, начали копать, но прокопали недалеко, уже через 5-10 метров они дошли до развалин. Как только об этом стало известно, шахта была срочно закрыта на карантин, и туда практически никого не пускали.

Лава залила также нижнюю комнату центрального зала, пробила стены, сломала трубы, закрыла проход вглубь крепости. Нетронутой остались только лестница и стол недалеко от неё с чертежами каких-то двемерских машин. Проход в развалины был укреплён, чтобы сохранить его для будущей экспедиции.

Но проблема посещения крепости в том, что несмотря на то, что существует 2 способа попасть в неё, вам в любом случае придётся проходить через яичную шахту, где темно, воняет (правда, если вы действительно захотите посетить развалины, это не будет для вас проблемой), но главное - это воины-квама, которые умеют пользоваться магией. Справиться с ними не то чтобы сложно, но лучше лишний раз не подвергать свою жизнь опасности.

Алефт

На островах в районе Горького берега, находящихся к югу от Гнаар Мок, расположены двемерские руины Алефт. Алефт – совсем небольшое по величине двемерское поселение, но от этого не менее опасное. Многие искатели приключений отправлялись покорять глубины крепости, и многие были убиты, едва спустившись по лестнице в большой зал. Немногие выжившие возвращались с рассказами о том, что многочисленные механические стражи полностью сохранили свою работоспособность, и нападают на любого, кто приходит в развалины.

Попасть в Алефт можно двумя способами: по суше, и по воде. Путь по суше обходной, и поэтому гораздо длиннее. Путь по воде намного короче. Достаточно проплыть из Гнаар Мок на юг через пролив.

Мзанченд

Молаг Амур известен как земля недружелюбная, гористая и малопроходимая. В его северо-восточной части, носящей имя Сунны Гурадан, есть широкая долина, усеянная развалинами двемерских крепостей. На юге находится Нчулефтингт, на западе - Галом Дэус, а на севере - Мзанченд. А еще там расположена телваннийская башня Тель Увирит, поэтому чужеземцам попасть в этот район весьма затруднительно. Но нам, тем не менее, удалось посетить эти места. О Нчулефтингте и Галом Дэусе вы можете прочитать в предыдущих статьях раздела, а тема нашего сегодняшнего разговора - Мзанченд.

Мзанченду повезло с географическим положением. После извержения 1Е668 этот регион превратился в один из са-

мых глухих углов Ввардендфелла - да, он находится вблизи перевалов, ведущих из Молаг Амура в Грейзленд и к фояде Ашур-Дан, но этими перевалами никто не пользуется. Силт страйдеры давно уже не ходят через Молаг Амур, о караванах и речи нет - так что окрестности Мзанченда практически никто не посещает. Благодаря этому руины сохранились в потрясающе хорошем состоянии. Мост, ведущий в крепость, две каменные статуи, охраняющие его, надвратные башни - все это выглядит так же, как и тысячелетия назад. Во внутренние помещения мы не заходили - двемерские механические стражи еще функционируют.

> ***Предупреждаем:*** *не пытайтесь посетить крепость без предварительной договоренности с Домом Телванни. А так как получить эту договоренность гражданину Сиродила крайне сложно, то советуем отказаться от идеи посетить Мзанченд и отправиться на экскурсию в более доступные и изученные руины. Например, Алефт и Аркнтанд, информацию о которых вы можете почерпнуть в заключительных статьях данного раздела.*

Аркнтанд

На вершине холма в Молаг Амур возвышаются башни Аркнтанда – древней цитадели двемеров. Аркнтанд входит в число самых крупных двемерских поселений на Вварденфелле. Его руины находятся и на поверхности, и под землей. На поверхности это - башни, странные трубы, испускающие пар, полуразрушенные стены и статуи. Под землей – лабиринты слабоосвещенных коридоров, сотрясаемые гулом неизвестных двемерских механизмов.

Несмотря на то, что руины находятся вблизи таких крупных поселений, как Балмора и имперский форт Лунной бабочки, они все еще слабо изучены. Более или менее хорошо исследованы лишь верхние уровни Аркнтанда, так как они периодически посещаются контрабандистами и лихими искателями приключений, которые в обход имперского за-

претa выносятт из руин ценные артефактbы. Этти темные личностти и являются основной опасностbю на верхних уровнях цитадели, так как свидетели им ни к чему.

Нижние же уровни Аркнтанда не исследованы вовсе, потому что попастb вниз пока никому не удавалось (из-за того, что проход на нижние уровни закрытт дверью с необычным замком). К тому же не каждый отважится туда спуститься, так как с нижних уровней доносятся звуки двемерских механических стражей, все еще несущих свою службу.

Для того чтобы попастb в Аркнтанд, направляйтесь в сторону форта Лунной бабочки. Не доходя до него, поднимитесь по дороге на холм слева от форта и перейдите мостт. Проход во внутренние помещения Аркнтанда находится на другой стороне фояды к югу от моста. Надеюсь, вы догадаетесь, как попастb внутрь.

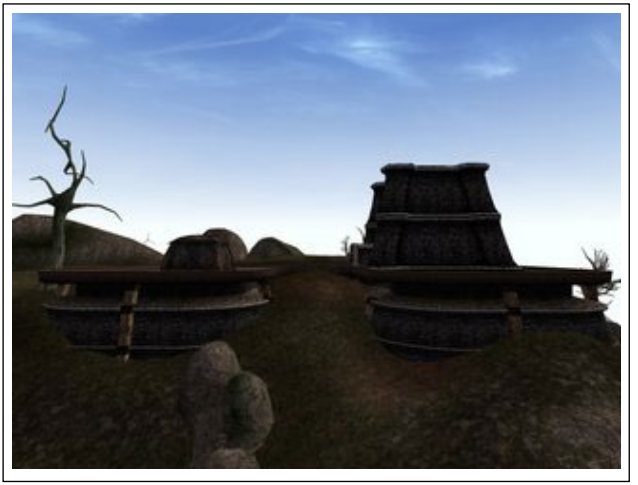
Кимерские крепости

Нельзя с уверенностью сказать, когда были построены кимерские крепости, так как точно это мог бы сказать, наверное, только Вивек, но и до его исчезновения к нему можно было попасть исключительно по его инициативе. Теперь нам остаётся лишь строить предположения.

Скорее всего, крепости были построены в Эльфийскую или Первую эру, но точно до событий 668 года. Во время извержения и некоторое время после него они спали одним из укрытий от потоков лавы и пепла, падающего с неба. Система пропильонов позволяла перемещаться между крепостями, не выходя наружу, и служила единственным средством сообщения между городами.

В своё время крепости были цитаделями Великих Домов на территории Ввардендфелла. Сейчас развалины городов остались лишь около Когоруна, остальные, скорее всего, разобрали. К Когоруну никто не хотел приближаться, да и далеко он от городов, поэтому руины там сохранились.

Редакция "Путеводителя по Ввардендфеллу" предупреждает, что кимерские крепости - одни из самых опасных мест на Ввардендфелле, и их посещение может быть сопряжено с риском для жизни.



Берандас

Берандас - кимерская крепость в Западном нагорье, расположенная на противоположном берегу реки, на которой стоит Гнисис. Собственно, оттуда и ведёт самый короткий путь до крепости. Если вы совершаете паломничество, вам не даже не придётся пересекать реку - Пещера Коала совсем недалеко.

Берандас известен тем, что под ним располагаются огромные пещеры. Но, чтобы попасть в них, вам придётся пройти по коридорам крепости, по которым разгуливают дэйдра. Сложно придумать более подходящее место для незаметного самоубийства.

Около половины здания было залито лавой, некоторые коридоры заканчиваются тупиками, в некоторых местах можно

пройти, только прижавшись к углу, так близко лава подобралась к стене. Но, как я уже говорил, на верхних уровнях ничего интересного нет - только скелеты, прибитые у входа (удачная дизайнерская находка), поваленные стелажи, разбросанная глиняная посуда. Всё говорит о том, что Берандас до появления там дэйдр был так же населён, как и некоторые другие крепости: бродяги, бедняки, варвары нашли здесь приют.

Перейдём к подземельям. Всё как и в пещерах, которые лежат глубоко под землёй - такие же дымящиеся выходы лавы, "лужицы", камни. Когда я зашёл в одну из комнат, в ней раздался крик о помощи. Голос, принадлежавший женщине, уже, видимо, отчаявшейся спастись, отражался от сводов пещеры, сливаясь в своеобразную музыку. Так бы слушал и слушал, если бы рядом со мной не упала человеческая кость.
- Где же вы? - крикнул я незнакомке.
- Наверху! Спасите меня, пожалуйста, я отплачу вам!
- Как же я смогу вам помочь?
Тут один из моих охранников[1] попросил у меня свиток Божественного вмешательства. Получив желаемое, он туго обернул им стрелу и выпустил вверх.
- Спасибо вам огромное! - крикнула женщина, и на землю опустились юбка и женская блузка. В кармане блузки мы нашли записку:

[1] *вы же не думаете, что имперский учёный способен справиться с дэйдрами в одиночку? - прим. Rufulus*

Да сохранит Мара моих спасителей.
Эта одежда, насколько я знаю, приносит удачу. Но и она не смогла помочь мне, когда меня схватили крылатые сумраки и забросили сюда. Долгих три месяца я провела здесь. Кость была моей подушкой, а грязная вода, стекающая по стенам, моим питьём. Каждый день я молила Мару о Божественном вмешательстве, о чём угодно, лишь бы она забрала меня отсда. Несколько раз в день я порывалась спрыгнуть и разбиться о камни, но всякий раз останавливала себя.
Кто знает, может быть, Мара наконец услышала меня. Пусть она помогает вам во всех ваших делах.

Прощайте, навеки благодарная вам
Ама Нин.

Ротеран

Древняя крепость Ротеран расположена в южной части острова Шигорад, что к северу от Вварденфелла. Как вы уже знаете из наших предыдущих разделов, данный остров богат достопримечательности, в первую очередь хорошо сохранившимися двемерскими и дэйдрическими руинами. Крепость Ротеран - еще один памятник архитектуры Поздней Эльфийской эры. Она невелика по размерам и достаточно скромна в плане внутреннего убранства, но представляет несомненный интерес для историков и археологов. К сожалению, цитадель позднее подверглась некоторым перепланировкам, но в целом сохранилась достаточно неплохо. В последние годы крепость занимали дэйдропоклонники, возглавляемые неким Лларено Терано, последователем Молаг Бала. Не так давно крепость была очищена от культистов, и теперь посетить ее вполне реально. Для этого нужно сначала добраться до Шигорада (проще всего это сделать, сев на корабль в Хууле), а потом направиться из деревни Дагон Фел строго на юг. Но предупреждаем, что скальные наездники, обитающие в горах Шигорада, крайне агрессивны. Да и прочая живность не слишком безобидна - контрабандисты, например.

Андасрет

Котловину, в которой находится Андасрет, нельзя сравнить ни с впадиной, в которой находится Мчулефт, ни с Кальдерским кратером. Хотя бы потому, что если бы здесь и находился потухший боковой кратер, как настаивает Аризона, то форма его была столь причудлива, что куда более вероятной версией стала бы утверждающая, что здесь находилось два выхода лавы. Причём оба они прекратили свою деятельность достаточно давно, если считать, что кимерские крепости были построены ещё в Первую эру, до извержения 668 года. Непохожи они ещё и потому, что в Мчулефтском кратере заросли не только его края, но зелень забралась даже внутрь, чего нельзя сказать о месте, в котором находится наш предмет изучения. Кальдерский же кратер, скорее всего, самый молодой, может быть, он потух даже

незадолго до извержения (что, правда, вряд ли возможно, так как Старая Балмора находилась бы у подножия действующего вулкана). Так или иначе, он самый молодой из трёх боковых кратеров.

Но это всё относится большей частью к геологии. В наши дни Андасретская котловина является частью гигантского хребта, проходящего от яичной шахты Абаэсн-Пулу на юге и до Андасрета. Вполне возможно, что он доходит даже до Аркнгтунч-Штурдумца, но мне в это довольно трудно поверить. Также вероятно, что хребет, протянувшийся от фояды Мамея до конца фояды Бани-Дад, тоже является уже правой частью этого хребта. По крайней мере, всё говорит об этом. Однако вернёмся. Котловина находится справа от прохода, соединяющего Горький берег и Эшленд, и проходящего через район Западного Нагорья.

Столь пространные рассуждения (правда, от этого не менее бестолковые, потому что эта информация ничем особенно не подтверждена) я привёл потому, что для простого обывателя Андасрет практически никакого интереса не представляет. Здесь нет пещер, коридоры крепости не таят никаких загадок, в общем, ярких впечатлений от посещения этого места не ждите. Ну, разве что увидеть кусочек Эшленда на границе Горького берега и Западного нагорья.

Зато здесь присутствуют последствия внутренней политики, проводимой Домом Редоран. Дело в том, что крепость стоит на границе его владений, и Дом очень хотел бы, чтобы на его границах было относительно спокойно. Да вот беда - крепость облюбовала довольно крупная банда разбойников, которая здесь очень неплохо устроилась и, естественно, не хотела уходить. Небольшой отряд стражников не вернулся, потому что всех его членов расстреляли из луков, а их тела сложили в отдельной комнате.

Вторая операция была более успешной - большая часть бандитов была убита, но некоторым удалось бежать. Куда - неизвестно, да и вряд ли важно. Главное, что крепость была очищена от преступников.

Насколько мне известно, впоследствии крепость пришлось оставить, и вполне возможно, что банда вновь вернулась сюда. Значит, всё начнётся заново.

Хлормарен

Гроза кончилась. Гром больше не будет пугать путника, неизвестно как забравшегося в такую глушь. Кто знает, может быть, он направлялся в Альд'рун или Маар Ган? Да какая, в общем-то, разница... Главное, дождь прошёл.

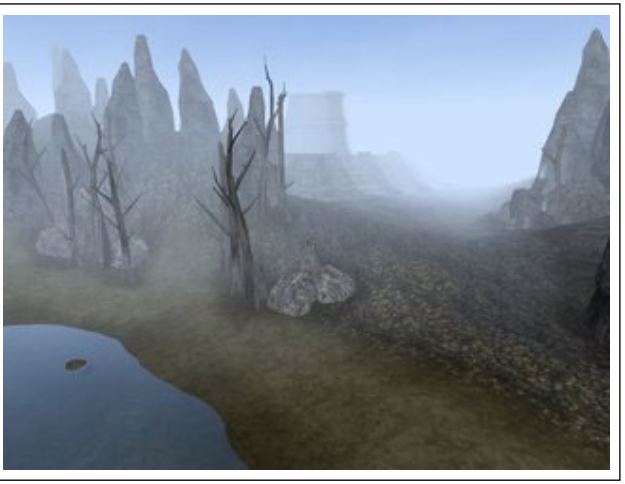
Среди болот Горького берега возвышается холм, на котором стоит чёрная крепость. Её жители очень не любят непрошенных гостей, как и жители Андасрета. Они тоже сделали ниши в стенах для хранения своих вещей. Здесь тоже живут преступники, которые устроились чуть хуже, чем их "коллеги" из северной обители, но зато их не беспокоят стражники. Дому Хлаалу в общем-то всё равно, что творится в его землях, если это не приносит прибыли.

В общем-то, верхние уровни особого интереса не представляют. Не только потому, что по ним сложно пройти, не маскируясь, но и потому, что быт бандитов ничем не отличается от людей среднего достатка. Какой смысл смотреть на то как живут остальные, если вещи, что в их доме, ты тысячи раз видел до этого?

Гораздо интереснее канализация крепости. Она отчасти напоминает вивекские, однако те в большинстве своём нельзя даже сравнивать с хлормаренской, настолько они маленькие. Протяжённость коридоров поражает воображение и приближается к длине пещер. Вода поступала в подземелье через потайной выход, ныне полузатопленный. Передвигаться по таким "каналам"

удобнее на небольшом плоту, управляя длинной палкой. Так гораздо быстрее, чем бегать по своеобразным берегам и искать мост (которого вполне может и не оказаться). Конструкция существенно отличается от той, что построена под кантонами Вивека (очевидно, хлормаренская была прообразом той, что размножена в Вивеке, даже той, что в Канале Загадок). Если вивекская представляет собой два канала, соединённых переходами (вполне возможно, что это как-то связано с планами поясов и каналов), то хлормаренская, несмотря на то, что в ней также имеются две ложбины, построена иначе. Первая, изогнутая и очень длинная, соединена с короткой, находящейся значительно ниже второй. В более низкой водятся рыбы-убийцы, они проникли сюда через затопленный выход. Такое устройство для крепости вполне оправдано: кантоны стоят на дне залива, и нечистоты могут свободно выходить через решётки, находящиеся под водой (интересно, а могут ли отходы попасть в другой кантон через них?), Хлормарен же стоит на холме и не может себе позволить выводить грязь в болота, поэтому вынужден был построить второй канал. Когда вода выходила из берегов, она текла вниз по трубе и попадала в нижний резервуар, откуда выводилась в море.

До Хлормарена удобнее всего добираться пешком из Кальдеры или Хла Оуд, откуда также можно приплыть на лодке, благо бухт в районе крепости предостаточно (но нельзя сказать, что они безопасны).



Теласеро

Ну вот я, наконец-то, и побывал в Суране. Думаю, рассказывать, что я делал в первый день в Доме земных наслаждений Дезель, здесь было бы неуместно, поэтому расскажу, как я удачно посидел в Трактире Сурана, тем более, что к предмету данной статьи это имеет прямое отношение.

Там я повстречал Сакина Санаммассура. Понятное дело, что об Эшленде надо спрашивать у эшлендера, и такую возможность нельзя было упускать. Однако не на все вопросы я сумел получить ответы.

Карты не врали, действительно, Теласеро находится совсем недалеко от города, практически на побережье. Но стать моим спутником на время путешествия Сакин отказался. Мало того, он и мне запретил даже прибли-

жаться к крепости. Он сказал, что это место проклято, даже скальные наездники опасаются приближаться к нему, да и вообще жутко там. Как слуги Шармата стали обладать этой твердыней, так и исчез сон у жителей Сурана. Всем начали сниться кошмары, как эльф в золотой маске проводит их среди мертвецов, и так далее. Некоторые сошли с ума и начали организовывать секту, намереваясь отправиться в Теласеро, а потом, может, даже под Красную Гору, к Лорду Ворину Даготу.

Ситуация осложняется и тем, что район Теласеро никому, в общем-то, и не принадлежит. Для Хлаалу и Телванни каймерских крепостей не существует, ими интересуется в основном Редоран, но его владения слишком далеко. Храм пока занят своими делами, да и вообще, они могут посчитать, что кошмары эти - наказание за нахождение дома прелюбодеяния в городе. Найдётся ли герой, способный освободить город от напасти?

Марандус

Сегодня мы отправимся в Молаг Амур, к берегам озера Набия, где посреди пепельной пустыни стоит крепость. "Еще одна кимерская крепость..." - скажете вы. Да. Но это не простое крепость, это самый южный форпост Дома Редоран.

Окрестности озера Набия - глухие места, несмотря на то, что здесь проходит караванный маршрут Балмора - Молаг Мар. И поэтому захват Редораном заброшенной крепости прошел незамеченным для Герцога и всего Дома Хлаалу. А когда присутствие редоранских войск в полутора милях к северу от Сурана было обнаружено, уже ничего нельзя было поделать - как выдворишь редоранцев из крепости, если сам факт ее захвата недоказуем? Да и после инцидента с шахтами Кальдеры у Хлаалу не было большого желания идти на конфликт.

Так и получилось, что Редоран владеет этой стратегически важной крепостью. В чем ее стратегическая важность? Расположение на караванном маршруте - раз, возможность добраться до Сурана по реке менее чем за час - два, а главное - система пропилеонов. Каким-то образом Дому Редоран удалось разобраться в принципе их работы, и теперь он имеет возможность мгновенного перемещения в Хлормарен и Телаверо. А это, согласитесь, уже серьезно.

Так или иначе, до военного столкновения между Редораном и Хлаалу дело вряд ли дойдет, и Марандус отнюдь не находится на осадном положении. Но чужестранцам здесь, мягко говоря, не рады. Если у вас нет пропуска, выданного Советом Дома, приближаться к крепости не рекомендуется.

Фаласмарион

Всегда прислушивайтесь к словам эшлендеров, они знают северный Ввардендфелл куда лучше вас, будь вы хоть храбрый рыцарь, исходивший весь Эшленд. Если вам говорят, что не надо приближаться к крепости или пещере, послушайте их. Возможно, вы не будете так потрясены, как я.

Фаласмарион можно посчитать обычной кимерской крепостью, которую заселили разбойники или облюбовали дэйдра. Но человек там только один. Остальных уже нельзя назвать людьми.

Этот человек - Миссун Акин, прекрасный лучник, который любезно согласился спуститься вместе со мной в крепость и осмотреть её. Оказалось, что он давно предполагал, что

внутри что-то не так. Несмотря на то, что каждую ночь он просыпался в холодном поту, а из-под пола доносился колокольный звон, он не оставил своё жилище. Данмер признался, что его удерживали память об учителе и прекрасные охотничьи угодья, которые ему не хотелось оставлять.

Резная дверь открылась со скрипом. Затхлый воздух ударил в лицо. Красные свечи, треск костров, хлюпание, запах разлагающейся плоти. Хотелось развернуться и бежать прочь оттуда, и никому не рассказывать о том ужасе, который наполнил моё сердце. Рассказать - никто не поверит, что бывает такое.

Слышится топот чудовищ... Вот уже их тени скачут по стенам...
Помоги нам, Мара!

Валенварион

Я знал, что Абелле Хридитте, знаменитый алхимик из Хай Рока, несколько лет назад перебралась в Морровинд. Но, увидев ее в трактире Тонгара в Хууле, я всё же удивился. Эта щуплая старушка не выглядела такой дряхлой, как мне ее описывали - напротив. Разумеется, я попытался завести с ней разговор. Оказалось, что она покинула Альд Редайнию, где обитала последние месяцы, и перебралась в крепость Валенварион.

- А что это за крепость? - спросил я.

Абелле пояснила, что Валенварион - древняя данмерская крепость в северном Эшленде. Она сильно разрушена, и для жилья используется только ее верхний ярус. Причем, кроме Абелле, в крепости обитают некие орки.

- И как вы с ними уживаетесь? - поинтересовался я.

- Прекрасно уживаюсь, молодой человек. Почему это вы решили, что раз орки - так всё, сразу бандиты? Ну, поклоняются они Малакату, что ж поделаешь - мне-то они не мешают. Я их зельями обеспечиваю, они меня за это едой

снабжают. Это раньше мне приходилось каждую неделю в Аль'рун мотаться, а теперь - полное самообеспечение.
- А можно мне посетить эту крепость? Я из Сиродила, собираю материал для работы по географии Морровинда...
- Молодой человек! Если я не конфликтую с орками, это еще не значит, что к вам они отнесутся дружелюбно! От хорошей жизни, знаете ли, в Эшленд не уходят!
Абелле встала, всем своим видом показывая, что не намерена продолжать разговор. Зная вздорный характер старушки, я не пытался возобновить беседу.
Впоследствии мне так и не удалось посетить Валенварион. Мои знакомые, услышав об этой крепости, пожимали плечами, а кочевники из племени Уршилаку отказались проводить меня к ней. Так я и не узнал, где именно находится эта странная цитадель, населенная орками. Возможно, оно и к лучшему...

Индоранион

Крепость Индоранион, что на восточном мысу Грейзленда, к северу от Тель Аруна, многое повидала на своем веку. Когда-то здесь были земли Дома Индорил, затем, после извержения Красной горы и восстания Дома Дагот, Индорил покинул крепость, и много веков она пустовала. В начале Третьей Эры ее занял боевой маг Эгроамаро, одна из самых загадочных фигур в современной истории Вварденфелла. Дом Редоран подозревал, что Эгроамаро - Телванни, пытающийся подчинить Грейзленд своему Дому. Но, как оказалось, Эгроамаро не служил Телванни, скорее наоборот. Так или иначе, чародей пал от руки императора Октавиана Сильверторна, известного истребителя нежити и чудовищ. Это был последний подвиг Октавиана.

После гибели Эгроамаро крепость не стала безопаснее. Как нам сообщили эшлендеры из племени Зайнаб, на развалинах Индорариона обосновались почитатели Мехруна Дагона. Охотник Сакулериб заверил нас, что культисты крайне враждебно настроены по отношению к чужестранцам, и посоветовал не приближаться к крепости на расстояние полета стрелы. Мы благоразумно последовали его совету, и вам желаем того же.

Фаленсарано

Когда-то ты был бедняком... или беднячкой? Впрочем, сейчас уже неважно. Так вот, ты был на дне. Ты каждый день просыпался от урчания желудка твоего случайного соседа. Ты пытался спрятать голову под какой-то вонючей тряпкой, но этот гадкий звук было слышно даже там. И ты понял, что нельзя жить здесь постоянно, надо хоть как-то попробовать всплыть, подняться на поверхность...

Тебе надоело жить в мире запахов. Здесь пахнет едой, и здесь, и здесь... А вот здесь облегчилась соседка, какая гадость. А вон в том окне свет горит. Ужинают, видимо, может быть, даже баранину пожарили... Но лучше не думать, а то будет ещё хуже. И вот однажды ты услышал про Серого Лиса, который помогает нищим и даёт им работу.

И вот ты встретился с ним. Ты был оскорблён тем, что он предложил тебе просить подаяния на улицах, ты думал, что достоин большего - стать членом гильдии! И тогда он посоветовал тебе отправиться в Морровинд, где гильдия только начала осваиваться, и ей так нужны были члены. Долгих два месяца тебе пришлось драить палубу, жить в трюме среди крыс, расплачиваясь с капитаном за то, что он отвезёт тебя на пепельный остров. Но ты был готов пережить унижение, ведь крысы не такие уж и плохие соседи: у них не урчит в животе. Да и кормили неплохо, всё равно лучше есть рыбу, чем варёные картофельные очистки. Иногда тебе позволяли спать прямо на палубе, и ты всю ночь смотрел на звёзды, Джон и Джод...

А потом тебя выбросили возле какой-то деревни на берег. Твоё воображение потрясли грибные башни, имперская крепость с проросшим внутри растением, глиняные дома. Ты жил недалеко за городом, питался крысятиной или мясом неизвестных тебе животных. Иногда оно было сладковатым, но у чудовища с рогом, торчащим посреди морды, оно было таким горьким и жёстким, что пришлось пожалеть о потраченном зря времени. Всё это время ты воровал. Из магазинов, домов, даже иногда пробирался в замок и тащил оттуда.

И ты услышал о крепости далеко на юге. Любопытство и жадность наполнили душу, ты жаждал богатства, представлял себе горы золота, рассыпаного там. Или, может быть, вся крепость туго набита алмазами, рубинами, изумрудами, жемчугом, и если открыть дверь, то тебя просто засыпет ими? Собрав свои пожитки, ты побежал, побежал подобно оленю, которого преследует стая волков. Тебя гнали голод, жажда наживы и мечта, мечта

о богатстве, когда ты сможешь отомстить всем, кто тебя оскорблял своим богатством. Как, ты пока не придумал, но всё равно ты подумаешь об этом, обязательно подумаешь.

И вот ты открываешь дверь и медленно пробираешься по тёмным коридорам крепости. Говоривший называл её "Фаленсарано", и для тебя это слово стало синонимом рая, страны бесконечной жизни-наслаждения. Но что-то не видно никаких золотых гор. Ты открываешь одну из дверей - там лестница, ведущая вниз, а там ещё одна дверь. Она заперта, но ты уже научился орудовать отмычкой, и для тебя это не стало проблемой. Ты проходишь дальше и замечаешь, что на полу комнаты, что за третьей дверью, разбросаны кости. "Неудачники! Они не смогли добраться до сокровища, но я лучше их!" - говоришь ты про себя и открываешь очередную дверь.

Неизвестный появляется из темноты и толкает тебя вниз. "Неужели здесь нет никакого золота? Даже маленькой горочки?" - думаешь ты, без возможности пошевелиться. Позвоночник сломался, ты останешься тут навсегда. Над тобой стоит эльфийка и звонко смеётся, видя твои глаза, наполненные слезами. Она достаёт меч и вонзает его тебе прямо в сердце. Секунда - и тебе уже всё равно.

Твои кости перемешались с костями таких же искателей золота, а череп отправился на полку. Не лучший конец для такого ловкого и удачливого вора, каким считал себя ты.

Когорун

Во всём Тамриэле вы вряд ли найдёте место более страшное, чем Когорун. Эта древняя крепость, лежащая в тени Красной горы, хорошо известна жрецам Храма Трибунала. Более двадцати лет до падения Дагот Ура она была одной из важнейших крепостей Шестого Дома. В 400 году крепость, до того заброшенная, была занята Дагот Утолом, одним из приближенных Дагот Ура. Ещё большее количество людей попали под влияние видений, насылаемых Красной Горой. Более того, теперь Призрачный Предел перестал быть преградой для слуг Шестого Дома. Возникли базы в Илуниби, где-то недалеко от Вивека, а затем поклонники появились в каждом городе Вварденфелла. Те несчастные, кого поразил корпрус, стекались к Когоруну, дабы пополнить армии Дагот Утола. И если бы не возрождённый Неревар, кто знает, что бы случилось с империей.

Теперь, когда крепость очищена, мы можем своими глазами увидеть бывшую столицу Дома Дагот. Вокруг огромного здания из тёмного камня, полуразрушенные, засыпанные пеплом, стоят дома эльфов, живших в городе. С первого взгляда видно, что столица была покинута не одно тысячелетие назад. С тех пор многое изменилось. Шестой Дом был проклят и долгое время провёл во сне. Северный Ввардендфелл превратился в пепельную пустошь. Реки, протекавшие по равнинам, высохли, а их русла были засыпаны. Такая судьба постигла и реку, на которой стоял Когорун. Однако подземные источники, питавшие реку, продолжали снабжать водой подземные уровни Когоруна.

Канализация здесь отличается от хлормаренской или фаласмарионской. Но она интересует нас не своими техническими характеристиками, а тем, что ее водоводы простираются почти до Призрачного Предела. Это позволило култистам соединить ее со своими владениями на Красной Горе и использовать для проникновения в крепость. Пещерный комплекс под крепостью действительно очень большой, заблудившись в нём, можно выйти недалеко от Веминала. Или пасть жертвой даэдр, по-прежнему обитающих во тьме подземелий. Или увидеть триолиты, чем-то напоминающие подобные в святилищах Трибунала. Подобные алтари можно встретить и на верхних уровнях, где проводились основные обряды.

Однако вернёмся к пещерам. Дело в том, что именно благодаря им мы получили возможность посетить Когорун. Как нам сначала казалось, пробираться по тёмным коридорам верхних этажей вдвоём было бы довольно сложно, чего нельзя сказать о подземельях. Там преспокойно уместились не только мы, но и два десятка геологов из Восточной Имперской компании. Но на первый взгляд там не было ничего интересного - только лава. Хотя всем известно, что именно в таких условиях могут формироваться месторождения стекла. Поэтому большинство осталось изучать пещеры, а мы, вместе с охранниками, через фарватер Набит поднялись на нижний уровень цитадели.

Вопреки нашим опасениям, коридоры и залы Когоруна оказались весьма просторными. Здесь даже было немного светлее, чем в остальных кимерских крепостях. Но ориентироваться в этом лабиринте переходов и колоннад было непросто, и мы чуть не заблудились. Попав в одну из комнат, мы обратили внимание на странный орнамент, покрывавший пол. Кто-то выложил его септимами. Похоже, это был один из жрецов, ибо орнамент представлял собой герб Дома Дагот. Видимо, его вера была очень сильна, потому что у простого смертного на это нехватило бы терпения. Но служители Дагота не были смертными, поэтому в Когоруне осталось немало удивительных примеров их трудолюбия. Например, башня из стульев. Вера культистов подчас принимает причудливые формы.

Велотийские башни

Архитектура Ввардендфелла времен Первой Эры отличалась редкостным разнообразием. Строгие формы кимерских крепостей, индустриальные постройки двемеров, удивительные башни дэйдрических храмов - и это только то, что дошло до наших дней! В сравнении с этими монументальными сооружениями небольшие округлые башенки, рассеянные по глухим закоулкам острова, не так-то просто заметить. Но эти башни - также весьма интересные памятники архитектуры. Чем же они интересны?

А интересны они тем, коллега, что не очень понятно, кто же в них жил. В них могли жить как богатые люди, желавшие жить отдельно, так и волшебники, которым нужна была собственная лаборатория. Многие башни находятся не очень далеко от древних городов, как, например, Шиши, Санни, Хануд и другие, из чего можно сделать вывод, что это могли быть своего рода особняки. Некоторые башни находятся на относительно большом расстоянии, поэтому они могли принадлежать и волшебникам. В общем, у учёных нет единого мнения по этому вопросу.

Кроме того, нет точных данных относительно времени строительства башен. Большинство учёных считают, что

башни были построены в начале Первой Эры, если не в конце Эльфийской. Некоторые же полагают, что башни были возведены после извержения Красной Горы, и служили в качестве убежищ. Именно в башнях данмеры могли переждать долгую зиму, укрывшую Вварденфелл в 669-м году.

Однако башни своей конструкцией, как мне представляется, не похожи на убежища. Не очень большие комнаты, связанные длинными коридорами, не слишком приспособлены для размещения в них жителей. Куда удобнее было укрыть всех жителей в цитаделях (нынешние кимерские крепости) или в дэйдрических храмах. Это может стать одним из основных аргументов в споре. И просто сложно представить, что кто-то под падающим пеплом, на холоде, будет строить убежища.

Впрочем, оставим архитектуру, обратимся к лингвистике. Общепринятое наименование - "велотийские башни" - может иметь два значения. Как известно, Велот - пророк, приведший кимеров в Морровинд. А "велоти" - самоназвание эшлендеров, оставивших кочевой образ жизни и перебравшихся в города. Таким образом, велотийские башни могут быть либо памятниками времён Велота, либо поселениями бывших эшлендеров.

Причём Велоти - не только самоназвание эшлендеров, но и название Морровинда до его захвата в 240 году Первой эры. Также это название гор, разделяющих современный Сиродил и Морровинд. Слово "велоти" вообще многозначно. В любом случае, башни были построены либо в Эльфийскую, либо в Первую эру.

Как уже было сказано, большинство башен находится в труднодоступных районах Вварденфелла, и поэтому о них мало что известно. Исключение - Аъд Редайния, находящаяся на западе Шигорада. Раньше рядом с этой башней находилась деревня, но не так давно, несколько десятилетий назад, она была разрушена. Чьих это рук дело - неизвестно. Возможно, вина лежит на вампирах клана Аунда, или на дэйдропоклонниках из

окрестных святилищ - а может быть, виноваты орочьи банды, расплодившиеся на Шигораде. Так или иначе, сейчас Аъд Редайния заброшена и необитаема.

Интерес представляет также и Мавия - башня к юго-востоку от Молаг Мара. О ней ходит очень много слухов. Кто-то говорит, что там живёт некромант (как рассказывали вернувшиеся разведчики - так и есть), рассказывают, что там завелись могущественные дэйдры, и даже сам Мехрун Дагон или возродившийся Дагот Ур выбрали Мавию своим плацдармом для нападения. Есть мнение, что там обитает могущественная банда разбойников. Чего только не придумают люди. А вот находящийся неподалеку Одирниран - место, где сталкиваются не слухи обывателей, но интересы Великих Домов.

Как известно, Телванни заняты ползучей экспансией на запад, и более половины велотийских башен заняты колдунами, принадлежащими к этому Дому. Та же участь ждала и Одирниран, но случилось так, что в это самое время к башне проявили интерес Хлаалу. В результате кровопролитной схватки и последующих политических интриг все вернулось на круги своя - башня пуста, но зубы на неё точат оба Дома.

Ещё одна велотийская башня, о которой можно рассказать - Арвс Дрелен. Она находится в деревне Гнисис, и в данный момент в ней живёт волшебник Телванни Баладас Демневанни. Он известный двемеролог, в чём-то даже превосходящий Архимагистра Ариона. Однако, несмотря на ценность его исследований для науки, в деревне его побаиваются. Не всем нравится ощущать присутствие Телванни в своей деревне. Да и сам Баладас не настроен на дружбу с жителями Гнисиса.

На Ввардендфелле есть ещё с десяток велотийских башен, но они чересчур опасны. Поэтому мы не расскажем вам ни о Шиши, занятой войсками Редорана, ни о Васе, где располагался некромантский ковен, ни о грандиозном Хануде. Редакция "Путеводителя" ещё раз напоминает, что не все достопримечательности Ввардендфелла следует посещать.

Красная гора

Итак, мы завершаем путешествие по Ввардену. Осмотрев все города, посёлки и фермы, пройдя по древним кимерским крепостям и двемерским руинам, заглянув в дэйдрические святилища и велотийские башни, мы приближаемся к главной достопримечательности острова, гигантскому вулкану по имени Ввардренфелл. Этот вулкан также известен как Красная гора. Для вашего удобства материал был разбит на три статьи, посвященные соответственно истории, геологии и археологии Красной горы.

При составлении данного раздела мы пользовались архивами Университета Таинств, материалами из публичной библиотеки Вивека (благодарим сэру Велмса Садриона, любезно предоставившего нам доступ к залу исторической литературы), а также информацией, полученной от Вечных Стражей. Однако прошло не так много времени со дня падения Дома Дагот, и мы не обладаем полной информацией о территории, расположенной за Призрачным Пределом. Посему предупреждаем, что сведения, содержащиеся в данном разделе, не являются полными, и достоверность некоторых из них не доказана.

История

События, произошедшие под Красной Горой, изменили историю всего Тамриэля. Это было в 660-м году Первой Эры, но память о тех временах жива до сих пор. В результате войны один народ исчез без следа, а жизнь другого совершенно изменилась. Исчезнувший народ - двемеры, также называемые гномами. Изменившийся - кимеры, превратившиеся в данмеров. В 668-м году произошла битва у Красной горы, положившая конец Войне Первого Совета.

Для начала выясним, кто такие двемеры и кимеры, чтобы было понятнее. И те, и другие - эльфы, но различия между ними были едва ли не глубже, чем между эльфами и зверолюдьми. Эльфы пришли с Альдмериса и расселились по центральному и юго-западному Тамриэлю. Через некоторое время религиозные разногласия между ними вылились в открытое противостояние, и небольшая община, возглавляемая пророком Велотом, ушла из эльфийских земель на северо-восток. Однако ещё до этого нелюдимое племя поселилось в пещерах под Велотийскими горами. Сведения о первых конфликтах между этими народами не дошли до нас, но известно, что к началу Первой эры кимеры (так называли себя изгнанники) и двемеры (такое имя было дано подгорным жителям) относились друг к другу не слишком доброжелательно. Довольно логично, учитывая мнение, что двемеры считали эти земли своими, а последователи Велота принялись их захватывать. Не самым лучшим образом на отношениях сказывались и различия в мировоззрении - фанатичная религиозность кимеров сталкивалась со скептицизмом двемеров, причем скептицизм этот не

только теоретическим, но и практическим, переходящим в богоборчество. Воспользовавшись распрей между двумя народами, Скайрим захватил северное побережье Велоти. Два века спустя, воспользовавшись гражданской войной между кланами нордов, кимеры и двемеры смогли объединиться и изгнать захватчиков со своих земель. После войны земли Велоти (или, как говорили норды, Двемерет) стали называться Ресдайном. Образовалось единое государство кимеров и двемеров, управляемое двумя военными вождями времен освободительной войны - Неревaром из кимерского дома Индорил и королем двемеров Думаком. Но не все желали дружбы между бывшими врагами; двемерский клан Руркен, не согласившись с Думаком, принял решение об исходе. Среди кимеров также были недовольные примирением с безбожниками.

Во время раскопок под Красной Горой шахтёры нашли странный камень. Двемерские ученые, исследовав его, быстро осознали возможности, которые открываются при использовании этого артефакта, известного нам как Сердце Лорхана. С его помощью глубинные эльфы совершили скачок в своём развитии. До поры до времени кимеры не понимали, что является причиной невиданного технического прогресса их сограждан, но однажды им стало известно о создании, как говорили кимерские жрецы, «нового бога из тела Лорхана». Это «открытие» сделали члены дома Дагот, их предводитель Ворин Дагот явился к Неревару и поведал ему об этой тайне. Правитель долго колебался, но, получив откровение от Азуры и опасаясь недовольства со стороны священников, был вынужден расторгнуть мир с двемерами.

Кимеры напали на бывших союзников неожиданно; очень быстро Неревар и его свита уже были в палате Сердца и бились с Думаком и тональными архитекторами. Осознав опасность, Кагренак принял решение использовать инструменты для того, чтобы изменить ситуацию. Насчёт того, что проис-

ходило дальше, существует множество мнений: кто-то говорит, что в процессе поучаствовала Азура, направив жреца на ложный путь, кто-то, что Кагренак был уже мёртв, а двемеров уничтожил Неревар, следуя указаниям той же Азуры, а кто-то считает, что архитектор ошибся (или не ошибся) сам. Как бы то ни было, двемеры исчезли. По всему Тамриэлю, даже на другом конце континента - на Строс М'Кае.

А затем наступила зима. С неба стал сыпаться пепел, застилая отделившийся от материка остров. Кимеры, чья кожа посерела, а глаза стали огненно-красными, не знали, что им делать - прятаться в убежищах или добивать Дом Дагот, виновный (по их мнению) во всех этих бедствиях. Нам неизвестно, что на самом деле происходило в палате Сердца, и кто виноват в том, что Неревар и Ворин Дагот пали, а Морровинд на целый год погрузился во тьму. Но когда солнце вновь засияло над землями кимеров, то они, принявшие новое имя - «данмеры» - уже присягали Живым Богам, бывшим сподвижникам лорда Неревара. Первое время Трибуны помогали своим подданным, заботились о них и о их безопасности. Но затем они стали закрытыми. Виной тому была война с возрожденным Домом Дагот, занявшим Красную гору и пытавшимся возродить рукотворного бога двемеров. Дагот Ур, дремавший вместе со своими братьями под Красной Горой, сумел тайно выстроить целую сеть, опутавшую Ввардендфелл. Трибунал не мог тратить свои силы на войну, их едва хватало на сдерживание врага. Переломным моментом в противостоянии стало явление Неревара Возрожденного. Он сумел объединить Великие Дома и получить признание у эшлендеров. Сама Азура помогла ему в битве с Шармат. По иронии судьбы (а может быть, по замыслу Азуры) с крушением Шестого Дома подошла к концу и эпоха Живых Богов. Наверное, теперь Храм станет прежним - будет помогать жителям справляться с проблемами.

Геология

Мало что известно о тех временах, когда аэдра творили наш мир. И мы не можем с уверенностью утверждать, какие именно причины привели к тому, что солнце всходит на востоке, а заходит на западе. Не так много нам известно и о факторах, сформировавших ландшафт Тамриэля и поднявших на северо-востоке материка гигантский вулкан, что с незапамятных времен носит имя Вварденфелл.

Наиболее широкое распространение получила версия, что незадолго после сотворения мира на Тамриэль обрушилась падающая звезда, которую называют сердцем бога Лорхана. Упав на территории современного Морровинда, она образовала гигантский кратер размером в четверть континента и придала его восточной части вид, близкий к тому, что мы наблюдаем сейчас. Но Внутреннего моря тогда еще не было, на его месте простирались равнины, отделенные от моря Призраков высокой горной грядой, шедшей от Брумы до Ллоданиса. Две вершины венчали этот массив - пик Хротгара и пик Хвиткалд. На сравнимой с ними высоте располагалась вершина Вварденфелла, где двемеры построили свою столицу, город Бтуангтув.

Шли века, по Тамриэлю расселялись племена и народы, назревал конфликт между кимерами и двемерами, а в недрах Вварденфелла ждало своего часа сердце Лорхана. И в 668-м году Первой Эры, в разгар войны Первого Совета, разразилась катастрофа. Гора, которую с тех пор называли не иначе как Красной, проснулась, извергая в небо облака пеп-

ла и заливая окрестные равнины потоками лавы. Тьма окутала весь Тамриэль, и целый год жители северо-восточных земель не видели солнца. Память об этом событии сохранили многие народы - спросите норда о «Дне зимы посреди лета», и он расскажет вам много интересного и поучительного. Цивилизация Ввардендфелла находилась на грани уничтожения - лишь немногие кимеры пережили катастрофу, укрывшись в убежищах (см. раздел «Кимерские крепости»), а двемеры исчезли полностью, оставив после себя лишь руины городов. Потоки лавы достигали такой силы, что дошли до восточного Морровинда - при раскопках двемерских руин Кемел-Зе был измерен слой, отделяющий руины от поверхности. Его толщина сопоставима с высотой Башни Белого Золота. Хуже того - подземные толчки, сопровождавшие извержение, привели к прорыву естественной дамбы, отделявшей равнины Морровинда от моря Призраков - имеется в виду та самая горная цепь, о которой говорилось в начале статьи - и вода хлынула на юг, затопив кальдеру и образовав Внутреннее море. Ввардендфелл стал островом.

С тех пор прошли тысячи лет, но за это время в рельефе Ввардендфелла не произошло кардинальных изменений. Несколько крупных извержений привели к формированию нескольких фояд и боковых кратеров, а прибрежные скалы и пепельные пустоши начали покрываться травой, но в общих чертах все осталось по-прежнему: Красная гора занимает центральную часть острова, вокруг нее лежат пустоши Эшленда, с севера омываемые морем Призраков, а с остальных сторон окруженные горными хребтами. Вулканическая активность пошла на спад на всей территории острова, за исключением районов Сунны Гурадан и Молаг Амура. Три боковых кратера - кальдерский, андасретский и мчулефтский - постепенно разрушаются.

Характерной особенностью рельефа Вварденфелла являются вулканические ущелья, расходящиеся от кратера Красной горы. На местном наречии они называются «фояды». Как правило, выделяют четыре крупных ущелья и несколько мелких, вторичных, расположенных в Молаг Амуре. Самая длинная фояда - Бани-Дад, направленная на северо-запад и оканчивающаяся на дне моря Призраков. Немного уступает ей по длине фояда Мамея, также известная как Эссаннудан. В верхнем течении Мамеи расположена крепость «Призрачные Врата», до падения Дагот Ура охранявшая единственный проход на Красную гору (остальные ущелья были перегорожены Призрачным пределом). Чуть ниже находятся дэйдрические руины, посвященные Мехруну Дагону, а за ними - двемерский город Аркнтанд. Где-то в этом районе располагалась и Старая Балмора, уничтоженная извержением Красной горы менее тысячи лет назад. Новая Балмора также располагается недалеко от фояды. Нижняя часть ущелья имеет необычную форму - вероятно, это обусловлено тем, что лава по Мамее проходила дважды, и второе извержение было менее интенсивным, чем первое, поэтому в конце фояды имеется поперечный проход, отделяющий от фояды ее старую часть. Кроме того, этот проход соединяет плодородные равнины Аскадианских островов с топями Горького берега.

Еще две фояды спускаются с вершины вулкана на север и юго-восток. Они короче, чем Бани-Дад и Мамея, и не доходят до моря. К тому же в этих районах нет населенных пунктов, поэтому данные фояды изучены слабо. Небольшие ущелья также имеются в южном Молаг Амуре, в районе гор Ассарнибиби и Канд. По-видимому, там также располагались боковые кратеры Красной горы, впоследствии потухшие.

Археология

Вот и кончились наши походы по мягкой траве Грейзленда, воздушному пеплу Эшленда и хрустящей грязи Молаг Амура. Добро пожаловать в ад. Теперь мы с вами будем путешествовать лавовыми дорогами Красной Горы. Неприятное место, не правда ли? Впрочем, чтобы говорить о комфорте, надо в этом месте побывать. Да вот беда, даже сейчас там слишком опасно, а уговорить Вечных Стражей нам стоило огромного труда. Поэтому мы постараемся сделать так, чтобы вы почувствовали себя в невидимом летающем кресле, парящем над землёй, и как будто это видели своими глазами.

В Гнилостных землях находится пять из семнадцати двемерских крепостей. Это и неудивительно, именно под Горой был расположен источник силы Двемеров, который и породил вулкан - Сердце Лорхана. Нет ничего подобного, чего бы не желало так сильно сердце властолюбца и так сильно хотело его уничтожить, чтобы оно не досталось никому. Оно вселяет страх и уверенность, служит источником хаоса и средством установления железного порядка. Однако достаточно о нём будет сказано в другой статье.

Все основные научно-технические лаборатории Кагренака располагались здесь. Правда, сейчас от их достижений практически ничего не осталось - только чертежи да книги, которые ещё необходимо переводить. Возможно, археологам могли бы помочь Баладас Демневанни или Яргум

Последний Гном, но первый ведёт закрытый образ жизни и не настроен чем-либо помогать обществу, а ко второму ещё нужно добираться. Получив разрешение на посещение Корпрусариума от Дивайта Фира, придётся постараться не убить ни одного корпрусного монстра, которые будут нападать, и только в глубине тюрьмы-госпиталя можно повидаться с двемером. Но гарантию того, что он не умрёт через несколько месяцев, никто дать не может.

Не только крепости расположены на склонах горы, но и дэйдрические храмы. Об одном - Ассалкушалиит - я уже рассказывал в статье о святилищах Шигората. О втором следует рассказать сейчас.

Уларрадаллаку

Находится на западном склоне Красной горы, с востока ограничено подъёмом, под которым, предположительно, находятся залы Дагота. Принадлежит к святилищам Мехруна Дагона. Расположено очень близко к Эндусалу, является самым близким к крайеру дэйдрическим святилищем.
Дверь ведёт в пещеру, где примерно на половине пути к залу расположено подобие беседки, стоящее в лаве. Строение главного помещения стандартное - посреди зала, на постаменте, стоит статуя, сзади сундуки и разнообразные подношения.

Как и в случае Ассалкушалиты, причины и возможность такого расположения святилища неясны. Вполне возможно, что ходы пещеры пересекаются с коридорами Дагот Ура и Эндусала.

Вообще, для меня остаётся загадкой, как могли соседствовать дэйдрические храмы и двемерские крепости. Может быть, разрешение на постройку было получено, когда Неревар и Думак заключили союз против нордов? Неужели король двемеров мог позволить построить храмы совем рядом с его крепостью? Так или иначе, храмы всё ещё стоят рядом с двемерскими крепостями, о которых сейчас пойдёт речь.

Бтанченд

Эта крепость на западной границе района Красной горы не была захвачена полчищами Дагот Ура, поэтому непонятно, почему её отгородили от мира. В неё можно было попасть, перейдя мост, но сейчас он разрушен, и попасть туда довольно сложно.

Внутри крепости ничего интересного нет: те же машины, механические пауки, центурионы... Неужели Шестой дом был настолько слаб, что не смог занять эту крепость и засорять мозги жителям Маар Гана? Или магический камень в местном святилище обладает скрытой силой? Кто знает...

Эндусал

Здесь следует сказать, что двемерские названия крепостей до нашего времени не дошли, а те имена, что носят цитадели пепельных вампиров, образованы от их имени (одной из традиций дома Дагот, да и не только его, было то, что название дома Дагот всегда стояло перед именем) с добавлением «ал», что, возможно, означает «зал» или «крепость».
Таким образом Эндусал - это крепость Дагот Эндуса, одного из пепельных вампиров. До захвата домом Дагот здесь находилась студия Арте Кагренака. Здесь он и его ученики проектировали машины, системы отопления, возможно, здесь впервые от всех создавались чертежи Нумидиума, медного бога двемеров, с помощью которого Тайбер Септим подчинил себе Доминион Алдмери, а по сохранившимся чертежам был построен Акулахан. У студии был большой зал, в котором трудились работники студии, и отдельная комната Кагренака, в которой трудился сам тональный архитектор и которую облюбовал Дагот Эндус.

Турейнулал

Замок Дагот Турейнула располагается на восточном склоне Красной горы. К нему ведёт тропа с северо-востока дороги, опоясывающей вулкан.

Здесь находилась Библиотека Кагренака, где было собрано большое количество научной (и не только) литературы. Как ни странно, там до сих пор хранятся книги, видимо, обезумевшие поклонники Дагота Ура приносили из своих домов. Конечно же, ни в какое сравнение с имперской или вивекской библиотеками это собрание не идёт. Но всё равно интерес собрание представляло. На данный момент все книги оттуда уже убрали, какие-то успели растащить воры, какие-то поступили в Вивек. От библиотеки осталось одно название. Башни крепости именуют «Глаз Даггана» и «Глаз Тома Ви». Кто эти люди, нам неизвестно. Может быть, двемеры, или это прежние имена членов Шестого Дома. Очевидно, для поддержания влажности, в комнате, называемой «Пузырь Кловиса» есть небольшой бассейн, вода в котором есть до сих пор.

Веминал

Веминал - самая далёкая от Дагот Ура цитадель. Однако не думаю, что из этого что-то следует.

Дагот Вемин в результате засады, организованной Дагот Уром и пепельными вампирами в 882 году второй эры, стал обладателем Разделителя и остался им до самой своей смерти от рук Нереварина. Вполне возможно, что он разыскал в крепости какие-то записи, либо получил их от Дагот Одроса, и мог изучить его силу. По крайней мере, времени у него было более чем достаточно. По словам Нереварина, вампир отличался высокомерием, даже предлагал ему уйти в обмен на то, что тот его не тронет (скорее всего, герой не вышел бы из крепости живым, его бы прикончили).

Крепость состояла из двух частей - внешней крепости и Зала браслета. Наверное, есть и другие помещения. Зал браслета представляет собой две площадки, одна над другой, соединённые коридором. В целом конструкция действительно чем-то напоминает браслет. Другое дело, что находиться в зале нельзя из-за гнетущей атмосферы.

Одросал

Твердыня Дагот Одроса находится с восточной стороны фояды Эсаннудан, ведущей от Призрачных врат прямо в кратер Красной Горы (если задуматься, то можно прямо в него и свалиться, а смерть от ожогов - не самое приятное, что может с вами случиться). Крепость, как и

Эндусал, упираетѣся в склон вулкана. Недалеко отѣ неё можно замеѣтитѣь стѣволы мёртѣвых деревьев, чтѣо даётѣ нам право предполагатѣь, чтѣо до извержения или даже до занятѣия Домом Даготѣ Красной Горы здесь были абсолютѣно другие природные условия, похожие на северно-сиродильские или какие-либо другие; в любом случае, пепельной пустѣыни здесь не было даже, наверное, при двемерах.

В Одросале находилась двемерская академия, где Кагренак и другие тѣональные архитѣекторы проводили занятѣия с учениками. До сих пор здесь стѣоятѣ метѣаллические тѣабуретѣки, на котѣорых сидели ученики. Бывшему лорду цитѣадели, очевидно, было не до мебели.

Даготѣ Одрос был стѣражем Разрубателя, втѣорого сильнейшего двемерского артѣефактѣа. Однако сам изучатѣь меч он не стѣал, надеясь, видимо, выслужитѣься перед братѣом благодаря успехам своих подчинённых. Добились ли они каких-тѣо успехов, неизвестѣно. Записи содержатѣ тѣолько бред сумасшедшего, поэтѣому непонятѣно, продвинулись ли члены Шестѣого дома в исследовании инстѣрументѣов. Надо отѣметитѣь, чтѣо пепельные вампиры благодаря Сердцу были бессмертѣными и могли безбоязнено братѣь в руки инстѣрументѣы, не опасаясь проклятѣия, лежащего на них.

Бтуангтув

Это единственное название, которое упоминается в доступных письменных источниках. Имя «Дагот Ур» она получила, как и другие цитадели на Красной Горе, в честь своего хозяина.

Как видно из названия, до Войны Первого Совета этой крепостью владел Думак, король двемеров. Однако даже он не знал об ужасных экспериментах, творимых его жрецами. Правда, подробнее о них будет сказано в другом месте, я же ограничусь описанием самой крепости и немного освещу её историю.

Башни находятся прямо в кратере, поэтому удивительно, как они сумели сохраниться после двух извержений. Крепость состоит из четырёх частей: Внешнего комплекса,

Внутреннего комплекса, Внутренней башни и Нижнего комплекса, в котором была выкопана пещера. Никаких изысков, ничего, что могло бы говорить о том, что это был дворец короля. Сомневаюсь, что Думак и правда жил в этой крепости, иначе он знал бы об экспериментах с Сердцем, либо Кагренак имел такое огромное влияние на своего лорда, что тот бесконечно доверял ему.

В пещере есть вход в Палату Сердца, где были построены Нумидиум и Акулахан, произошло последнее сражение кимеров против двемеров, где Трибунал обрёл свою божественную сущность, и где само Сердце Лорхана больше увидеть нельзя. Оно было освобождено от чар, но по-прежнему присутствует там, притягивая мысли многих. Акулахан после освобождения сердца развалился, и его останки навеки будут погребены в лаве Красной горы.

После захвата вулкана владельцем крепости стал Дагот Ур, который и руководил созданием второго медного бога. Не раз он отбивал атаки Трибунала, зная, куда стремятся АЛЬМСИВИ, и постоянно отбрасывая их. Каждый поклонник мечтал бы попасть к Ворину Даготу и получить у него благословение. И сотни эльфов и людей приходили к нему.

Сейчас Красная Гора по-прежнему находится под управлением Храма, но контролировать эту территорию после падения Призрачного Предела практически невозможно. Будем надеяться, что археологическим экспедициям будет что изучать.

*****
***
*

ОГЛАВЛЕНИЕ

От издательства 3

Поселения Хлаалу 5
Балмора....7
Суран....20
Плантация Дрена....25
ХлаОуд....28
Гнаар Мок....32

Поселения Редоран 35
Альд'рун....37
Маар Ган....43
Гнисис....45
Хуул....47
АльдВелоти....48

Поселения Телванни 53
Садрит Мора....54
Тель Мора....61
Вос....63
Тель Арун....66
Тель Бранора....68
Тель Фир....70

Вотчины Храма 75
Вивек....76
Молаг Мар....100
Призрачные Врата....102

Имперские поселения 107
Эбенгард....108
Пелагиад....112
Сейда Нин....114
Кальдера....117

Имперские форты 123
Форт Лунной Бабочки....124
Форт Пёстрой Бабочки....126
ВолверинХолл....129
Форт Огненной Бабочки....133
Форт Дариуса....135
Форт Пелагиад....138

Стойбища эшлендеров 141
Эрабенимсун....142
Ахеммуза....144
Зайнаб....145
Уршилаку....146
Малые лагеря....148

Независимые поселения
Дагон Фел....151
Холамаян....155

Достопримечательности 159
Святые места....160
Поля Кумму....164
Остановленная Луна....166
Дворец Вивека....168
Канал Загадок....170
Маска Вивека....172
Пещера Коала....174
Призрачный Предел....176
Гора Ассарнибиби....178
Гора Канд....179
Храм Санктус....180

Поместья: 183
Поместье Арано....184
Поместье Арвел....186

Поместье Ареним....187
Поместье гро-Багратта....188
Поместье Инглинг....190
Поместье Омани....192
Поместье Ретан....194
Поместье Улис....195
Тель Увирит....196
Поместье Дралор....199
Поместье Индарис....200
Поместье Сарен....202
Район поместий Альдруна....203

Фермы 207

Шахты 211
Эбонитовые шахты....212
Стекольные шахты....214
Яичные шахты....215

Дэйдрические святилища 219
Святилища Азуры....221
Святилища Боэты....223
Святилища Мехруна Дагона....225
Святилища Малакатта....232
Святилища Шигората....236
Святилища Молаг Бала....240
Прочие святилища....244

Двемерские крепости 246
Мчулефт....248
Нчулефтингт....250
Галом Дэус....252
Нчулефт....254
Бтунгтумц....256
Аркнгтунч-Штурдумц....258

Бт̄уанд.....260
Нчурдамц.....262
Мзанч.....265
Нчардумц.....268
Бет̄амец.....270
Алефт̄.....271
Мзанченд.....272
Аркнт̄анд.....274

Кимерские крепости 277
Берандас.....278
Рот̄еран.....281
Андасрет̄.....282
Хлормарен.....285
Теласеро.....287
Марандус.....289
Фаласмарион.....291
Валенварион.....293
Индоранион.....295
Фаленсарано.....296
Когорун.....299

Велотийские башни 303

Красная Гора 307
Ист̄ория.....308
Геология.....311
Археология.....314
Уларрадаллаку.....315
Бт̄анченд.....317
Эндусал.....318
Турейнулал.....319
Веминал.....320
Одросал.....321
Бт̄уангт̄ув.....323

«Карманный путеводитель по Вварденфеллу, островной части Морровинда. Подробное описание городов, посёлков и фортов острова»

Настоящий «Путеводитель» базируется на материалах игры TES 3: Morrowind в локализации 1С/Акелла. Так, описание жителей того или иного поселения и рода их занятий приведено в соответствии с TES: Construction Set. Все прочие тексты отражают точку зрения авторов материалов.

Составители настоящего «Путеводителя»:
Александр «Arizona» Бильченко
статьи на стр: 22; 31; 51; 68; 76; 111; 122; 124; 127; 134; 136 (совместно с Евгений Cesaris); 144; 154; 161; 164; 167; 171; 184; 192; 196; 198; 205; 208; 217; 220; 222; 225;232;233

Андрей «Rufulus» Иванов
статьи на стр: 7; 27; 34; 45; 47; 49; 66; 71; 73; 118; 147; 150; 157; 159; 182; 186; 188; 190; 195; 202; 204; 206; 210; 212; 213; 214; 218; 230;

Совместно:
стр: 5; 37; 39; 58; 81; 82; 108; 117; 133 (совместно с Евгений Cesaris); 153; 176; 229

Материал взят с сайта «Летописи Тамриэля» http://tes.ag.ru

Дизайн и вёрстка: Константин Kollfin Жуйков
Формат 84x100 1/32. Бумага офисная 80 г.
Гарнитура Arno Pro (доработка Kollfin)
Печать офсетная.
Экземпляр №